Divertirsi giocando
con il
COMMODORE 64
R. Jeffries G. Fisher B. Sawyer

Divertirsi giocando con il COMMODORE 64

Divertirsi giocando con il COMMODORE 64

R. Jeffries G. Fisher B. Sawyer

McGRAW-HILL Book Company GmbH

Amburgo · New York · St Louis · San Francisco · Auckland · Bogotá · Città del Guatemala · Città del Messico · Johannesburg · Lisbona · Londra · Madrid · Montreal · Nuova Delhi · Panama · Parigi · San Juan · San Paolo · Singapore · Sydney · Tokyo · Toronto

Titolo originale: *Commodore 64 Fun and Games*

Realizzazione editoriale: EDIGEO snc, Via Ozanam 10a, 20129 Milano
Grafica di copertina: Valentina Boffa
Composizione e stampa: Litovelox, Trento

I gatti in copertina e nel testo sono di Jenni Jeffries.

Indice

Prefazione all'edizione italiana

Ogni possessore di personal o home computers, indipendentemente dall'uso prioritario che fa della sua macchina, non può restare impassibile di fronte alla possibilità di spendere parte del suo tempo giocando; il Commodore 64 inoltre, grazie alle sue caratteristiche grafiche e sonore, ben si presta alla rappresentazione e alla gestione di *adventure games* o di semplici giochi da tavolo.
In questa ottica pensiamo che *Divertirsi giocando con il Commodore 64* possa farvi passare ore liete alla tastiera del vostro computer, facendovi inoltre acquisire, con l'esperienza, una conoscenza più approfondita delle capacità grafiche del C-64.
I programmi dei 35 giochi presentati nel libro sono stati tutti provati — con nostro grande divertimento, cosa inusuale nella realizzazione di un volume — e le frasi che appaiono sul video sono state tradotte o modificate. Solamente due giochi sono stati lasciati interamente nella versione originale, a causa degli insormontabili problemi linguistici che una traduzione avrebbe creato: essi sono MISER e MAD e risulteranno comunque piacevoli a chi ha familiarità con l'inglese.
I listati sono stati prodotti con una stampante Commodore MPS 801 per poter mantenere nella stampa tutti i caratteri speciali Commodore ed avere così un risultato del tutto identico a ciò che appare sul vostro video; per i meno smaliziati abbiamo aggiunto delle tabelle di interpretazione dei simboli speciali. Non vi resta che affidarvi al nostro gatto giocherellone che vi accompagnerà attraverso il libro mimando simpaticamente ogni programma.

Introduzione

Divertirsi giocando con il Commodore 64 contiene i listati di 35 programmi pensati e scritti per il calcolatore C-64 (non funzionano su altri apparecchi Commodore, come il VIC 20 o il PET); i programmi infatti sfruttano le caratteristiche del C-64, come i colori, i suoni, i caratteri grafici e gli sprite per rendere migliori le presentazioni; tutti sono scritti in BASIC, ma non è necessario essere provetti programmatori per poter giocare: basta inserirli da tastiera linea dopo linea.
Per ogni programma troverete il listato completo: dovrete introdurre le istruzioni esattamente come sono, a meno che non vogliate modificare qualche funzione del gioco. Una volta memorizzato, potrete lanciarvi nel gioco utilizzando come spiegazione del suo funzionamento la paginetta introduttiva che precede ogni listato.
Memorizzate sempre i programmi appena terminata la battitura, prima di eseguire RUN. Se infatti commettete qualche errore di battitura in una posizione determinante, potreste arrivare in fase di esecuzione ad un blocco del computer, per uscire dal quale sareste costretti a spegnere tutto e quindi a ribattervi interamente il programma. Avendolo salvato precedentemente, vi sarà sufficiente, dopo la riaccensione del calcolatore, richiamare il programma e correggere quella linea in cui l'errore ha provocato il blocco.
Quasi tutti i programmi utilizzano anche dei caratteri speciali (caratteri grafici, comandi di colore e di movimento del cursore, ecc.); i listati, prodotti con una stampante Commodore, sono esattamente come appaiono sul video, con un'unica libertà: gli spazi bianchi all'interno di stringhe (fra virgolette) sono stato sostituiti con degli apici (´), per permettervi di contarli senza diventare matti. Nelle rappresentazioni grafiche dei giochi

infatti ricorrono spesso intere stringhe di spazi vuoti; non avrete difficoltà a riconoscere i "veri" apici, che compaiono solamente in stringhe di commento, dove l'italiano lo richiede. Se siete già esperti nella programmazione grafica del vostro C-64 non avrete alcun problema ad identificare tutti i caratteri; per coloro invece che hanno ancora delle difficoltà a comprendere i vari simboli, riportiamo alla fine dell'introduzione una tabella esplicativa dei caratteri video speciali, a fianco dei quali sono indicati i tasti da premere per ottenerli. Nella spiegazione di ogni gioco poi troverete un elenco dei caratteri di stampa corrispondenti ai colori, ai comandi del cursore e ai caratteri grafici, limitatamente a quelli usati nel programma, affiancati anch'essi dai tasti da premere per ottenerli (la notazione "COMM" sta a indicare il tasto Commodore). Non allarmatevi se notate che tasti differenti danno origine allo stesso simbolo: in alcuni casi è proprio così.
Vi raccomandiamo di impostare i programmi con calma e accuratezza, perché spesso la fretta porta ad inevitabili errori; se il programma non funziona, dovrete controllare il vostro listato con quello del testo, istruzione per istruzione, con una perdita di tempo enorme. Con un po' di pazienza all'inizio si può risparmiare una buona dose di fatica inutile in seguito.
Un'ultima raccomandazione: nei casi — peraltro frequenti — in cui all'interno delle istruzioni si trovino stringhe riempite con un certo numero di caratteri uguali (spazi vuoti, movimenti del cursore, ecc.) contate con cura il numero esatto di caratteri: essi sono calcolati per ottenere delle rappresentazioni ordinate sul video e devono venir copiati esattamente. Se trovate difficoltà, potete utilizzare il regolo riportato qui sotto, dopo averlo fotocopiato.

Molti dei giochi utilizzano un joystick; in questi casi, inserite lo spinotto nella porta 2. Anche se in teoria sarebbe possibile usare la porta 1, quest'ultima a volte può interferire con la tastiera, con il risultato che un tasto battuto erroneamente può venir interpretato dal C-64 come un input sbagliato alla porta del joystick.
A volte i joystick non si inseriscono bene nella porta: se vi capita, vi consigliamo di usare il contenitore di una cassetta per sostenere lo spinotto una volta inserito, in modo che resti perfettamente orizzontale.
Spesso inoltre i giochi utilizzano le capacità sonore del C-64, per cui vi

raccomandiamo di sintonizzare bene il televisore e di regolare il volume, per non perdere niente delle rappresentazioni.
Per aiutarvi nella fase di impostazione, i programmi utilizzano tutti la medesima routine di presentazione standard (ciò che appare sullo schermo prima che inizi il gioco), a partire dalla linea 60000. Fanno eccezione i programmi MINI, che non hanno presentazione. Nei programmi SCOMMESSA e GODZILLA esiste in questa routine una riga aggiuntiva (rispettivamente la 60025 e la 62035), mentre tutti gli altri utilizzano le stesse identiche linee senza alcuna variazione. Questa routine ha il compito di mostrare il titolo del gioco, assumere il controllo del joystick, eseguire una serie di controlli sulla tastiera e predisporre alcune variabili utilizzate nella maggior parte dei programmi.
Risparmierete tempo e fatica introducendo nel C-64 la sola routine una volta per tutte e memorizzandola su cassetta o su disco. Ad ogni gioco vi basterà richiamare la routine come prima cosa e quindi battere il programma principale (ricordatevi che SCOMMESSA e GODZILLA hanno una riga in più nella routine).
Per uscire da qualsiasi gioco prima della fine, basterà battere la lettera Q (da "quit"=uscire).

Caratteri speciali del Commodore 64			
Video	Stampa e tasti	Video	Stampa e tasti
	+ SHIFT +		- SHIFT R
	I SHIFT -		I SHIFT T
	◤ SHIFT £		I SHIFT Y
	● SHIFT Q		╭ SHIFT U
	O SHIFT W		╮ SHIFT I
	- SHIFT E		┌ SHIFT O

Caratteri speciali del Commodore 64

Video	Stampa e tasti		Video	Stampa e tasti	
	┐	SHIFT P		♣	SHIFT X
	┘	SHIFT @		−	SHIFT C
	−	SHIFT *		✕	SHIFT V
	π	SHIFT ↑		|	SHIFT B
	♠	SHIFT A		╱	SHIFT N
	♥	SHIFT S		╲	SHIFT M
	‾	SHIFT D		▒	COMM +
	_	SHIFT F		▒	COMM -
	|	SHIFT G		▒	COMM £
	|	SHIFT H		├	COMM Q
	╲	SHIFT J		┤	COMM W
	╱	SHIFT K		┴	COMM E
	L	SHIFT L		┬	COMM R
	♦	SHIFT Z		‾	COMM T

Caratteri speciali del Commodore 64			
Video	Stampa e tasti	Video	Stampa e tasti
	COMM Y		COMM J
	COMM U		COMM K
	COMM I		COMM L
	COMM O		COMM Z
	COMM P		COMM X
	COMM @		COMM C
	COMM *		COMM V
	COMM A		COMM B
	COMM S		COMM N
	COMM D		COMM M
	COMM F		SPAZIATURA(*)
	COMM G		RVS ON
	COMM H		RVS OFF

(*) Notazione usata per comodita' di lettura

Caratteri speciali del Commodore 64			
Video	Stampa e tasti	Video	Stampa e tasti
	HOME		CTRL GRN
	CLEAR		CTRL BLU
	CRSR-D		CTRL YEL
	CRSR-U		COMM BLK
	CRSR-R		COMM WHT
	CRSR-L		COMM RED
	INST		COMM CYN
	CTRL BLK		COMM PUR
	CTRL WHT		COMM GRN
	CTRL RED		COMM BLU
	CTRL CYN		COMM YEL
	CTRL PUR		

Mini-1

È il primo di cinque programmini dimostrativi, che dovreste essere in grado di inserire nel C-64 in meno di dieci minuti.
Mini-1 crea una serie continua di videate multicolori, tanto per dare un'idea delle possibilità grafiche a colori del calcolatore.
Dopo aver battuto il programma e controllato riga per riga che tutto sia giusto (ricordatevi che gli apici sostituiscono gli spazi bianchi), salvatelo per prima cosa su cassetta o disco: un errore di battitura in un'istruzione chiave infatti potrebbe bloccare tutto in fase di esecuzione, e per cavarvela potreste essere costretti a spegnere il C-64, perdendo tutto il lavoro fatto. È sempre buona regola quindi salvare i programmi inseriti prima di battere RUN.
Mini-1 continuerà a girare finché non vi stufate e battete — come in tutti i giochi — il tasto Q.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

COMANDI & COLORI

RVS ON	HOME	CLEAR
CRSR-L	INST	CTRL BLK
COMM BLU		

```
100 CM=55296:WD=40:VIC=53248
105 W=W+1:BL$="■///////////////////////////////
    ////////▮▮▮▮/"
110 POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:PRINT"▌■";:FORN=1TO
    24:PRINTBL$
120 NEXT:PRINTBL$"■"
150 FORQ=12TO1STEP-1:GOSUB200:NEXT
160 FORQ=1TO12:GOSUB200:NEXT:FORZ=1TO100:NEXTZ:GO
    TO150
200 UL=CM+Q+Q*WD:UR=CM+Q*WD+(39-Q):LL=CM+(25-Q)*W
    D+Q:LR=CM+(39-Q)+WD*(25-Q)
205 W=W+1:IFW>15THENW=0
210 FORN=UL+1TOUR:POKEN,W:NEXT
220 FORN=URTOLRSTEPWD:POKEN,W:NEXT
230 FORN=LR-1TOLLSTEP-1:POKEN,W:NEXT
240 FORN=LLTOULSTEP-WD:POKEN,W:NEXT
250 GETZ$:IFZ$<>"Q"THENRETURN
260 PRINT"⌷⌷":END
```

Mini-2

Di impostazione simile al precedente, *Mini-2* crea sullo schermo dei disegni a colori formati da una linea continua che — punto per punto — prende una direzione a caso tra le quattro possibili. Dopo qualche minuto avrete di fronte a voi una fantastica opera d'arte!
Anche per *Mini-2*, dieci minuti vi basteranno per inserirlo e controllarlo.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

 SIMBOLI GRAFICI
+ SHIFT +          | SHIFT -          - SHIFT *
┌ COMM  A          ┐ COMM  S          └ COMM  Z
┘ COMM  X

 COMANDI & COLORI
  CLEAR              CRSR-D             CRSR-U
  CRSR-L             CRSR-R             CTRL CYN
  CTRL PUR           CTRL GRN           CTRL YEL
  COMM BLK
```

Mini-3

Mini-3 disegna sul monitor delle figure simmetriche rispetto a due assi (verticale e orizzontale). Dovrete aspettare qualche secondo all'inizio, durante i quali il C-64 calcola la prima figura da far apparire; il calcolo di quelle seguenti invece avviene durante la pausa in cui è presentato il disegno.
È ancora un programmino semplice e inseribile con poca fatica, tanto per fare un po' di esercizio con la tastiera e prendere confidenza con i simboli grafici.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

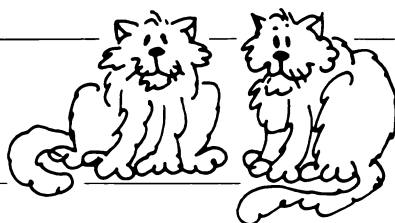
│ SHIFT -	─ SHIFT *	╮ SHIFT I
╭ SHIFT U	╯ SHIFT K	╰ SHIFT J
● SHIFT Q		

COMANDI & COLORI

HOME	CLEAR	CRSR-D
CRSR-U	CRSR-L	CRSR-R
CTRL WHT		

```
1000 VIC=53248:POKEVIC+33,0:MN=20:MX=100:DIMP(MX+1
     ),H(4),V(4),RG(6),R(6)
1005 PRINT"■■■■■STO'LAVORANDO..."
1010 HL=4:HH=2:VL=3:VH=1:HC=5:VC=6
1020 LF=1:AH=2:RT=3:RV=2
1100 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:READD(I,J),D$(I,J):NEXTJ,I
1110 FORI=1TO4:READH(I),V(I):NEXTI
2000 N=INT(RND(1)*(MX-MN+1))+MN
2010 H=0:V=0:D=VH
2020 FORI=1TO4:R(I)=0:RG(I)=0:NEXTI
2100 FORI=1TON
2110 P=INT(RND(1)*3)+1
2120 GOSUB8400
2130 P(I)=P
2135 GETT$:IFT$="Q"THEN END
2140 NEXTI
2150 IFD=VHTHENN=N+1:P=LF:GOSUB8400:P(N)=P
2160 IFD=HLTHENTN=LF
2170 IFD=VLTHENTN=RV
2180 IFD=HHTHENTN=RT
2200 FORI=0TO4:R(I)=RG(I):RG(I)=0:NEXTI
2210 R(HC)=H:R(VC)=V
2220 H=0:V=0:D=VH
2300 GOSUB8300
2310 H=H+R(HC):V=V+R(VC)
2320 ONTNGOSUB8000,8100,8200
2330 IFD<>VHTHEN2300
2400 IFRG(HH)-RG(HL)>72THEN2000
2410 IFRG(VH)-RG(VL)>46THEN2000
3000 HO=(72-(RG(HH)-RG(HL)))/2-RG(HL)
3005 HO=INT(HO/2)+3
3010 VO=(46-(RG(VH)-RG(VL)))/2+RG(VH)
3015 VO=INT(VO/2)
3020 PRINT"■"
3080 PRINTLEFT$("■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■",VO+1)
     ;TAB(HO);:Q=POS(0)
3090 D=VH
3100 FORI=1TON
3110 PRINT"■■";D$(D,P(I));:D=D(D,P(I))
3120 GETT$:IFT$<>""THEN3200
3150 NEXTI
3160 IFD<>VHTHEN3100
3170 GOTO2000
```

```
3200 RETURN
8000 REM
8010 T=R(VH):R(VH)=R(HH):R(HH)=-R(VL):R(VL)=R(HL):
     R(HL)=-T
8020 T=R(HC):R(HC)=-R(VC):R(VC)=T
8030 D=D(D,LF)
8040 RETURN
8100 REM
8110 T=R(HH):R(HH)=-R(HL):R(HL)=-T
8120 T=R(VH):R(VH)=-R(VL):R(VL)=-T
8130 R(HC)=-R(HC):R(VC)=-R(VC)
8140 D=D(D(D,RT),RT)
8150 RETURN
8200 REM
8210 T=R(VH):R(VH)=-R(HL):R(HL)=R(VL):R(VL)=-R(HH)
     :R(HH)=T
8220 T=R(HC):R(HC)=R(VC):R(VC)=-T
8230 D=D(D,RT)
8240 RETURN
8300 T=R(HL)+H:IFT<RG(HL)THENRG(HL)=T
8310 T=R(HH)+H:IFT>RG(HH)THENRG(HH)=T
8320 T=R(VL)+V:IFT<RG(VL)THENRG(VL)=T
8330 T=R(VH)+V:IFT>RG(VH)THENRG(VH)=T
8340 RETURN
8400 ND=D(D,P):H=H+H(D)+H(ND):V=V+V(D)+V(ND)
8410 GOSUB8300:D=ND
8420 RETURN
9000 DATA4,"╲█▌",1," ▌█▛",2," ╱"
9010 DATA1,"╱▌▛",2,"─",3,"╲▌▙"
9020 DATA2," ╲",3," ▌▌▙",4,"╱█▌"
9030 DATA3," ╱▌▙",4,"─█▌",1," ╲▌▛"
9040 DATA0,1,1,0,0,-1,-1,0
```

Mini-4

Una singolare rappresentazione di un vulcano in eruzione, con lapilli e rocce che vengono proiettati fuori dal suo cratere!
Anche qui lo scopo principale è quello di familiarizzare con la miriade di simboli grafici del C-64.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

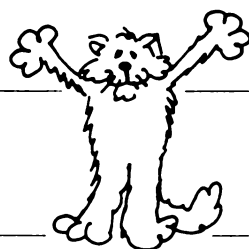
◤ SHIFT £	╱ SHIFT N	╲ SHIFT M
◥ COMM *		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	CRSR-D
CRSR-U	CRSR-L	CRSR-R
CTRL RED	CTRL YEL	CTRL WHT
CTRL GRN	COMM BLK	COMM BLU
COMM PUR		

```
1000 VIC=53248:CRT=1024:WD=40:POKEVIC+33,0:GOSUB16
     00
1001 DI(1)=WD-1:DI(2)=WD:DI(3)=WD+1:DI(4)=-1:DI(6)
     =1:DI(7)=-WD-1:DI(8)=-WD
1005 DI(9)=-WD+1
1015 DIMA(50):FORN=1TO30:IFN<26THENREADQ:A(N)=DI(Q)
1020 A(N)=A(N)+A(N-1):NEXT
1025 DIMB(50):FORN=1TO30:IFN<26THENREADQ:B(N)=DI(Q)
1030 B(N)=B(N)+B(N-1):NEXT
1040 TP=CRT-WD*3-7
1050 F=81:G=32
1060 DIMD$(21):FORN=1TO20STEP2:D$(N)="[illegible]":D
     $(N+1)="[illegible]":NEXT
1070 B$="[illegible]":E$="[illegible]"
1080 A$="[illegible]"
1090 N1=TP+WD*13+25:N2=TP+WD*13+23:N3=TP+WD*13+24:
     N4=TP+WD*12+24:N5=TP+WD*13+22
1100 N6=TP+WD*12+23:N7=TP+WD*12+22:N8=TP+WD*12+25
1110 GOSUB1320
1120 K(1)=205:K(2)=206
1130 FORN=1TO1200:NEXT
1140 GOTO1210
1150 POKEN1+A(Q1-1),G:POKEN2+A(Q2-1),G:POKEN3+A(Q3
     -1),G:POKEN7+A(Q7-1),G
1160 POKEN4+B(Q4-1),G:POKEN5+B(Q5-1),G:POKEN6+B(Q6
     -1),G:POKEN8+B(Q8-1),G
1170 IFQ3=17THEN1210
1180 POKEN1+A(Q1),F:POKEN4+B(Q4),F:POKEN2+A(Q2),F
1185 POKEN7+A(Q7),F:POKEN8+B(Q8),F:POKEN5+B(Q5),F
1190 POKEN3+A(Q3),F:POKEN6+B(Q6),F:F=46:PRINTB$D$(
     Q3)
1195 GETIN$:IFIN$="Q"THENPRINT"[illegible]":END
1200 Q1=Q1+1:Q2=Q2+1:Q3=Q3+1:Q4=Q4+1:Q5=Q5+1:Q6=Q6
     +1:Q7=Q7+1:Q8=Q8+1:GOTO1150
1210 F=81:PRINTB$A$
1220 Q2=INT(RND(10)*5)
1230 Q3=INT(RND(10)*5)
1240 Q4=INT(RND(10)*5)
1250 Q5=INT(RND(10)*5)
1260 Q6=INT(RND(10)*5)
1270 Q7=INT(RND(10)*5)
1280 Q8=INT(RND(10)*5)
```

```
1290 Q1=INT(RND(10)*5)
1300 PRINTB$E$
1310 GOTO1180
1320 PRINT"
1330 PRINT"
1340 PRINT"
1350 PRINT"
1360 PRINT"
1370 PRINT"
1380 PRINT"
1390 PRINT"
1400 PRINT"
1410 PRINT"
1420 PRINT"
1430 PRINT"
1440 PRINT"
1450 RETURN
1500 DATA8,8,8,9,9,6,6,6,3,3,3,3,3,3,2,2,2,2,2,2,2
     ,2,2,2,2
1510 DATA8,8,8,7,7,4,4,4,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
     ,2,2,2,2
1600 T=PEEK(VIC+17):POKE VIC+17,0
1610 POKE VIC+33,1:PRINT "
1620 POKE VIC+33,0:POKE VIC+17,T
1630 RETURN
```

Mini-5

Per finire con questi programmini dimostrativi, eccovi un fantastico caleidoscopio per il vostro C-64, come quelli che si trovavano una volta!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

SHIFT £	COMM K	COMM I
COMM *	COMM D	COMM F
COMM C	COMM V	COMM B

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CTRL WHT
CTRL RED	CTRL CYN	CTRL PUR
CTRL GRN	CTRL BLU	CTRL YEL
COMM BLK		

```
100 CRT=1024:HT=24:WD=40:PRINT""
110 VIC=53248:POKEVIC+33,0
120 WIDTH=38:X=(WD-4-WI)/2+2:REM  +3
130 HEIGHT=23:Y=(HT-HE)/2+1
140 C$="
150 DIMCH$(22)
160 FORJ=0TO22:READCH$(J):NEXTJ
170 C1=1:C2=2:C3=3:C5=5:C7=7
180 RX=INT(RND(1)*WI/2)
190 RY=INT(RND(2)*HE/2+1)
200 CH$=CH$(INT(RND(1)*23))
210 PRINTLEFT$("",RND(1)*8+1);
220 PRINTLEFT$(C$,Y+RY);TAB(X+RX);MID$(CH$,C1,C2);
230 PRINTTAB(X+WI-RX-1);MID$(CH$,C3,C2)
240 PRINTLEFT$(C$,Y+HE-RY+1);TAB(X+RX);MID$(CH$,C
    5,C2);
250 PRINTTAB(X+WI-RX-1);MID$(CH$,C7,C2)
260 FORL=1TO10*S
270 GETS$:IFS$="Q"THENEND
280 IFS$=""THENNEXTL
290 L=VAL(S$):IFL>0ORS$="0"THENS=9-L
300 GOTO180
310 DATA"    ","    "
320 DATA"    ","    "
330 DATA"    ","    "
340 DATA"    ","    "
350 DATA"    ","    "
360 DATA"    ","    "
370 DATA"    ","    "
380 DATA"    ","    "
390 DATA"    ","    "
400 DATA" / / / /"," / / / /"
410 DATA" / / / /"," / / / /"
420 DATA" / / / /"
```

Formula 1
(joystick)

Formula 1 è un facile programma di corsa in macchina, in cui l'automobilina viene controllata dal joystick.
Come in tutti gli altri giochi del libro, le righe dalla 60000 in poi costituiscono la routine di presentazione standard del gioco, uguale per tutti; vi conviene quindi per prima cosa battere queste righe e memorizzarle a parte su cassetta o disco, per poterle poi richiamare ogni volta e inserirle in coda ai programmi principali. Per maggiori dettagli leggete l'introduzione.
Fatto questo, battete il resto del programma e controllatelo accuratamente (vi ricordiamo per l'ultima volta che gli apici sostituiscono gli spazi): quando tutto è a posto, salvatelo, collegate il joystick alla porta 2 e battete RUN. Partiti! La macchina corre lungo una pista con rettilinei e curve (un po' spigolose a dir il vero) che si stringe mano a mano. Se siete un buon pilota arriverete in fondo al circuito, altrimenti uscendo di pista terminerete la corsa con un'esplosione. In ogni caso alla fine comparirà la classica domanda se volete continuare o smettere; scegliete l'opzione spostando il joystick su SI o su NO e premendo il pulsante.
L'automobilina da corsa è creata utilizzando la tecnica degli sprite; se avete familiarità con gli sprite potete cambiarne la forma e le dimensioni (riga 145).
Il programma principale è abbastanza breve, quindi...15 minuti al via!

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
▛ SHIFT £        ╲ SHIFT M        ▜ COMM *
▒ COMM +         | COMM M

COMANDI & COLORI
  RVS ON           RVS OFF          HOME
  CLEAR            CRSR-D           CRSR-U
  CRSR-L           CTRL WHT         CTRL GRN
  CTRL CYN         CTRL YEL         CTRL PUR
```

```
1 PG$="^F^O^R^M^U^L^A^^^1^":AU$="DI^BRIAN^SAWYE
  R":JF=1
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/19/83 BS
90 GOTO62000
100 DIML$(9),L(3),B(25),P%(1000):GOSUB1000:POKE53
    280,0:POKE53281,0
110 POKEVIC,0:POKEVIC+23,0:POKEVIC+29,0:POKEVIC+2
    7,000
115 N=19:PRINT"                                ":V=-46:W
    =0
120 Q=35:M=2:K=162:U=0:I=0:B=0
121 POKE2040,13:POKE53287,8
125 POKEVIC,K:POKEVIC+1,160
128 L$(1)=" ▛^^^^^/^^^^^ ▛":L$(3)="  ^^^^^╲^^^^^▜":L
    $(2)=" ^^^^^ |^^^^^"
129 L$(4)=" ▛^^^^/^^^^ ▛":L$(6)="  ^^^^╲^^^^▜":L$(5)
    =" ^^^^ |^^^^"
130 L$(7)=" ▛^^^/^^^ ▛":L$(9)="  ^^^╲^^^▜":L$(8)=" ^
    ^^ |^^^"
132 PRINT" ":FORN=1TO25:PRINTTAB(11)L$(2):NEXT:PR
    INT" ";:N=11
133 POKEVIC+21,1
```

```
 135 L(1)=-1:L(2)=0:L(3)=1
 140 PRINTTAB(N)L$(M+I)
 142 U=U+1:IFU=110THEN300
 145 POKE53264,SGN(KAND256):POKE53248,KAND255
 155 Q=Q+1:A=PEEK(56320):IFA=123THENK=K-8
 156 IFPEEK(1622+K/8)=32THEN400
 157 GETA$:IFA$="Q"THEN600
 160 IFA=119THENK=K+8
 175 IFRND(1)>.7THENM2=M:M=INT(RND(1)*3)+1
 185 N1=N+L(M)
 190 IFN1>27ORN1<4THENN1=N:M=2
 195 N=N1:GOTO140
 200 IFW=0THENW=1:V=-22:GOTO210
 205 W=0:V=-46
 210 POKE53287,W:POKE53287,W:RETURN
 300 IFBTHEN500
 302 IFI=6THENB=B+1:PRINT"█";:U=100:GOTO145
 305 IFM<>2THENU=109:GOTO145
 310 N=N+1:U=0:M=2:I=I+3
 320 GOTO145
 400 FORN=1TO30:POKE53280,1:FORT=1TO10:NEXT:POKE53
     280,0:NEXT
 410 POKE53269,0:PRINT"██████TI'SEI'SCHIANTATO!":G
     OTO545
 500 FORN=1TO1000:NEXT:POKE53248+21,0
 505 PRINT"████████HAI'FINITO'LA'CORSA!"
 545 PRINT:GOSUB9100:PRINT"█";:IFYNTHEN120
 546 PRINT"███":END
 550 TM=TI+10
 560 IFTM>TITHEN560
 570 RETURN
 600 PRINT"█████GRAZIE'PER'LA'GARA!":POKE53248+21,0
     :END
 900 PRINTPEEK(56320):GOTO900
1000 READA:FORN=64*13TO64*14-3 :READA:POKEN,A:NEXT
     :RETURN
9100 NO=0
9110 TM=0:SW=1
9115 PRINT"█GIOCHI'ANCORA?'█SI'NO'█"
9120 IF TI<TM THEN 9150
9130 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("██",SW,1);MID$("'SINO
     '",3*NO+1,3);"█"
9140 SW=3-SW:TM=TI+15
```

```
 9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
 9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
 9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9115
 9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9115
 9190 GOTO 9120
50000 DATA62,0,0,0,71,255,226,239,60,247,254,24,127
      ,253,255,191,237,193,183
50001 DATA237,128,183,205,255,243,13,128,112,15,255
      ,240,15,255,240,15,255,240
50002 DATA15,255,240,239,255,240,255,255,247,255,25
      5,255,255,255,255,247,255
50003 DATA127,243,190,239,1,255,128,0,127
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"█████████"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"████◣"TAB(TB)MS$:PRINT"████████◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
```

```
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"[graphics]"TAB(TB)LEFT$("[graphics]",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"[graphics]":GOSUB61000:GOTO100
```

Piano

In *Piano* non avete praticamente niente da fare (tranne ovviamente inserire il programma!). Sullo schermo appare una tastiera ed un quadratino luminoso simula le dita del pianista che si lancia nell'esecuzione dei tre brani musicali memorizzati. Sedetevi in prima fila e ascoltate! Se poi vi viene voglia di modificare i brani o di inserirne di nuovi, ecco come fare: la musica è contenuta in istruzioni DATA, utilizzando una particolare notazione molto compatta e facilmente eseguibile, anche se non immediatamente comprensibile (specialmente per un musicista, già abituato a maneggiare note e pause); tenete quindi presente che questo particolare metodo non ha niente a che vedere con le normali notazioni musicali.
In *Piano* le note sono indicate con le lettere dalla A alla X: ogni lettera differisce dalla precedente e dalla seguente di mezzo tono (per cui B è mezzo tono più alta di A e mezzo tono più bassa di C). La pausa è indicata dal simbolo @.
Ogni nota è seguita da un numero che ne indica la durata in sedicesimi (semicroma); le crome devono essere quindi seguite da un 2, le semiminime da un 4, le minime da un 8 e le semibrevi (tempo intero) da un 16.
Le istruzioni DATA devono inoltre contenere una coppia di virgolette senza niente in mezzo (stringa vuota) che precede un'istruzione di controllo, necessaria per far eseguire correttamente la vostra composizione; eccone l'elenco:

```
"",Ø
```

fa eseguire il brano musicale da capo. Quando incontra questa notazione infatti il C-64 esegue un'istruzione RESTORE.

"",−1

segna l'inizio di un passaggio musicale da ripetere.

"",−2,"titolo",colore

segna l'inizio del brano musicale. "titolo" è il nome del pezzo e apparirà sullo schermo durante l'esecuzione; il parametro colore controlla lo sfondo e deve essere il codice numerico del colore scelto.

"",n

dove n è un numero positivo, indica che il passaggio precedente deve venir suonato n volte. Il "passaggio precedente" è tutto quanto si trova tra il più vicino comando "",−1 ed il "",n. Se nel brano non appare alcun "",−1 viene ripetuto l'intero pezzo.
Il formato generico di un brano musicale può essere quindi il seguente:

DATA "",−2, "SCALA",2

questa istruzione segna l'inizio di Scala, con il rosso come colore di fondo.

DATA G,2,I,2,K,2,L,2,N,2,P,2,R,2,S,2

che è la scala base in crome. Le lettere mancanti corrispondono a quei semitoni (tasti neri del pianoforte) che in questa scala non vengono suonati.

DATA "",2

ripete la scala due volte, dall'inizio alla fine.

DATA "",−1

segna l'inizio di un nuovo passaggio ripetitivo.

DATA G,4,K,4,N,4,S,4

fa suonare poche altre note, giusto per mostrare le semiminime.

DATA "",4

ripete queste ultime note quattro volte.

DATA @,4∅

fa una pausa di due tempi e mezzo alla fine del brano (16+16+8=40). Tutto insieme dovrebbe apparire così:

DATA "",−2,"SCALA",2
DATA G,2,I,2,K,2,L,2,N,2,P,2,R,2,S,2,"",2
DATA "",−1,G,4,K,4,N,4,S,4,"",4
DATA @,4∅

In ogni caso, che la musica sia vostra o del C-64, buon ascolto!

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
¯ COMM  T        | COMM  N        ▒ COMM  +

COMANDI & COLORI
 RVS  ON          RVS  OFF        HOME
 CLEAR            CRSR-D          CRSR-U
 CRSR-L           CTRL WHT        CTRL BLK
 CTRL YEL         CTRL CYN        CTRL PUR
```

```
1 PG$="'P'I'A'N'O'":AU$="DI'GLEN'FISHER"
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/15/83 GF
90 GOTO 62000
100 QI=7:POKEVIC+32,11:POKEVIC+33,11:GOTO400
104 IFTI<TMTHEN104
105 GETT$:IFT$<>""THENPOKEVL,0:POKESH+21,0:END
110 READNT$,DR:IFNT$=""THEN200
140 NT=ASC(NT$)-64:POKESV,0:POKEEN,32:EN=EX-EN:FQ
    =FX-FQ
150 POKEFQ,PC(NT):POKEEN,33:TM=TI+3*DR
```

```
 160 POKESH,HP(NT):POKESV,VP(NT):POKESC,CL(NT):GOT
     O104
 200 IFDR=0THENRESTORE:FORI=1TO24:READX:NEXTI:GOTO
     104
 210 IFDR>0THENRP=RP+1:IFRP<DRTHEN300
 220 IFDR=-2THENREAD TL$,CL
 230 RP=0:FORI=Q0TOQ0+5:SV(I-Q0)=PEEK(I):NEXTI
 240 IF DR<>-2 THEN 104
 250 POKESH+32,CL:POKESH+33,CL
 260 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■/////////////
     /////////////////////////"
 270 PRINT "■";TAB(20-LEN(TL$)/2);TL$
 280 FORI=1TO800:NEXTI
 290 GOTO104
 300 FORI=Q0TOQ0+5:POKEI,SV(I-Q0):NEXTI:GOTO104
 400 CLR:NT=0:EN=0:FQ=0:NT$="":TM=TI:SV=0:DR=0:T$=
     "":SC=0:SH=0:FX=0:EX=0
 410 GOSUB61000
 500 SID=54272:FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT
 505 T=3*16+2:POKESID+6,T:POKESID+13,T
 506 T=3*16+7:POKESID+5,T:POKESID+12,T
 510 FQ=SID+1:EN=SID+4:VL=SID+24
 520 FX=(SID+1)+(SID+8):EX=(SID+4)+(SID+11)
 600 SH=13*4096:SC=SH+39:SV=SH+1
 610 POKE CRT+1016,13
 620 FORI=832TO895:POKEI,0:NEXTI
 625 FORI=0TO11:POKE832+3*I,255:NEXTI
 630 FORI=0TO11:POKE833+3*I,240:NEXTI
 640 POKESH,0:POKESV,0
 650 POKESC,0
 660 POKESH+21,1:POKESH+23,0:POKESH+29,0:POKESH+16
     ,0:POKESH+27,0
 700 PRINT "■■■"
1000 IN=9:WH=3:BL=5:Q0=63
1020 GOSUB2000:PRINT"■■";:GOSUB2000
1025 PRINT "■■";TAB(6);"BATTI/■RETURN■/PER/TERMINA
     RE"
1030 POKEFQ,0:POKEVL,15
1040 PRINT"■";
1050 X1=12:X2=2080:X3=FQ
1100 DIM PC(24),CL(24),HP(24),VP(24)
1110 FORI=1TO12:READCL(I):CL(I+12)=CL(I):NEXTI
1115 HS=2↑(1/12)
```

```
1116 P=32:FOR I=1 TO 24:PC(I)=INT(P+.5):P=P*HS:NEX
     T I
1120 DATA 0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0
1170 FORI=1TO24:VP(I)=97-80*(I>12)-24*(CL(I)=0):NE
     XTI
1180 FORI=1TO12:READP:P=P+8*IN+21+CL(I):HP(I)=P
1185 HP(I+12)=P:NEXTI
1190 DATA 8,20,32,44,56,80,92,104,116,128,140,152
1200 GOTO 104
2000 PRINTTAB(IN);"▜▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔]"
2010 FORI=1TOBL
2020 PRINTTAB(IN);"▜´´■´´▜´■´´▜´|´´■´´▜´■´´▜´■´´▜´
     |"
2030 NEXTI
2040 FORI=1TOWH
2050 PRINTTAB(IN);"▜´´|´´|´´|´´|´´|´´|´´|"
2060 NEXTI
2070 RETURN
2190 DATA "",-2,"WILTSHIRE´REEL",6
2200 DATA M,4,D,4,I,4,K,4,M,4,D,4,I,4,K,4,M,8,N,6,
     M,2,M,4,K,4,K,8
2205 DATAK,4,D,4,H,4,I,4, K,4,D,4,H,4,I,4,K,8,M,6,
     K,2,K,4,I,4,I,8,"",2
2210 DATA"",-1,P,2,I,2,I,2,I,8,I,2,H,4,F,4,F,8,N,2
     ,H,2,H,2,H,8,H,2
2215 DATAF,4,D,4,D,8,P,2,I,2,I,2,I,8,I,2,H,4,F,4,F
     ,6,F,2
2220 DATAF,4,N,4,F,4,H,4,I,8,I,8,"",2
2230 DATA@,1,@,40
2490 DATA "",-2,"SOGNO´DEL´DIAVOLO",9
2500 DATA O,1,T,1,S,1,T,1,O,1,T,1,S,1,T,1,O,1,T,1,
     S,1,T,1,O,1
2505 DATAQ,1,O,1,M,1,L,1, M,1,Q,1,J,1,Q,1,M,1,Q,1,
     J,1,Q,1
2510 DATAM,1,Q,1,J,1,Q,1,T,1,S,1,Q,1,O,1, T,1,S,1,
     T,1,O,1
2515 DATAT,1,S,1,T,1,O,1,T,1,S,1,T,1,O,1,Q,1,O,1,M
     ,1,L,1
2520 DATAM,1,Q,1,O,1,M,1,L,1,J,1,H,1,E,1, C,1,H,1,
     H,1,G,1,H,3,J,1
2525 DATAL,1,O,1,H,1,O,1,L,1,O,1,H,1,O,1, L,1,O,1,
     H,1,O,1
```

```
 2530 DATAQ,1,O,1,M,1,L,1,M,1,Q,1,J,1,Q,1,M,1,Q,1,J
      ,1,Q,1
 2535 DATAM,1,Q,1,J,1,Q,1,T,1,S,1,Q,1,O,1, L,1,O,1,
      H,1,O,1
 2540 DATAL,1,O,1,H,1,O,1,L,1,O,1,H,1,O,1,T,1,S,1,Q
      ,1,O,1
 2545 DATAM,1,Q,1,O,1,M,1,L,1,J,1,H,1,E,1, C,1,H,1,
      H,1,G,1,H,3
 2546 DATA"",2
 2550 DATA@,1,@,40
 2590 DATA"",-2,"TARANTELLA SICILIANA",5
 2600 DATAF,1,H,2,I,3,K,1,I,2,H,3,I,1,H,2,F,4,M,2,H
      ,4,M,2,H,4,M,2,H,4,M,2
 2605 DATAI,2,H,2,F,2,A,2,F,2,H,2,I,3,K,1,I,2,H,3,I
      ,1,H,1,F,4,M,2,H,4,M,2
 2610 DATAH,4,M,4,H,2,I,2,H,2,F,10,N,1,M,1,K,2,H,2,
      I,2,K,2,M,2,K,2,I,2,F,2
 2615 DATAH,2,I,2,K,2,I,2,H,2,E,2,F,2,H,2,I,2,K,2,M
      ,2,I,2,F,2,M,4,N,1
 2620 DATAM,1,K,2,H,2,I,2,K,2,M,2,K,2,I,2,F,2,H,2,I
      ,2,K,2,I,2,H,2,N,2,M,2
 2625 DATAK,2,I,2,H,2,F,12,S,0,R,12,S,0,R,10,M,2,M,
      2,N,2,M,2,K,2,I,2,H,2,H,2
 2630 DATAM,2,I,2,F,6,S,0,R,12,S,0,R,10,M,2,M,2,N,2
      ,M,2,K,2,I,2,H,2,F,10
 2635 DATAM,2,N,2,P,2,M,2,I,2,P,2,M,2,I,2,P,2,M,2,I
      ,2,P,2,R,2,P,2,N,2,M,2,K,2
 2640 DATAN,2,M,2,K,2,P,2,M,2,I,2,I,4,M,1,N,1,P,2,M
      ,2,I,2,P,2,M,2,I,2,P,2
 2645 DATAM,2,I,2,P,2,O,2,P,2,T,2,R,2,P,2,N,2,M,2,K
      ,2,I,6
 2650 DATA"",2
 3999 DATA@,1,@,40,"",0
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
```

```
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"█"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"█████████"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"█████"TAB(TB)MS$:PRINT"█████████´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"█████████████████"TAB(TB)LEFT$("██",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Scommessa

Scommessa è il classico gioco della carta più alta, nel quale viene distribuita una carta ciascuno in modo tale che tutti possano vedere le carte degli altri ma non la propria; ogni giocatore getta la sua puntata nel piatto e chi ha la carta più alta vince il gruzzolo (tenete presente che l'asso è la carta più alta di tutte). L'azzardo sta chiaramente nel dover puntare prima di vedere la propria carta.
Ciascun giocatore inizia la partita con 200$ di puglia; all'inizio di ogni mano viene prelevato dal gruzzolo di ciascuno un invito fisso di 10$ e la puntata minima è di 5$. Voi potete accettarla (premendo RETURN), passare (battendo Ø) o rilanciare, per non più di 25$. Quindi se la puntata di un altro giocatore è stata di 10$, voi non potete puntare più di 35$; in ogni caso appaiono dei chiari messaggi d'errore quando tentate di barare. Se passate la mano ovviamente perdete tutto quanto avete già messo nel piatto in quella stessa mano e, nel caso scopriate poi di avere una carta vincente, potete solo mangiarvi le mani.
Se due giocatori hanno la stessa carta vincente, la mano termina pari e la vincita viene divisa tra i due (l'eventuale resto rimane nel piatto per la mano successiva). Il gioco termina quando uno dei giocatori salta, rimane cioè al verde: il vincitore è ovviamente quello col gruzzolo più alto.
In *Scommessa* giocherete contro tre avversari, tutti comandati dal C-64, scelti tra sei possibili: Burt, Edna, Fred, Jack, Kirk e Lucy; poiché ognuno di essi gioca con una strategia diversa, vi ci vorrà un po' di tempo per imparare a giocare contro il C-64; vi auguriamo comunque buona fortuna (perché solo di questa si tratta!). Se poi volete modificare l'invito, il limite del rilancio o il capitale iniziale, basta cambiare la linea 110; le variabili usate sono le seguenti:

WAD: capitale iniziale
ANTE: invito
LIMIT: limite di rilancio.

Un'ultima avvertenza: nella routine di presentazione standard deve essere inserita la linea 60025.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

◤ SHIFT £	│ SHIFT T	│ SHIFT H
─ SHIFT *	● SHIFT Q	♦ SHIFT Z
♥ SHIFT S	╲ SHIFT M	╱ SHIFT N
♣ SHIFT X	‾ SHIFT D	╯ SHIFT K
╰ SHIFT J	│ SHIFT -	_ SHIFT F
_ SHIFT R	│ SHIFT B	○ SHIFT W
♠ SHIFT A	◥ COMM *	_ COMM @
‾ COMM Y	▪ COMM C	‾ COMM T
▒ COMM +	│ COMM G	┴ COMM E
▔ COMM U	│ COMM M	

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL YEL
CTRL WHT	CTRL CYN	CTRL PUR
COMM YEL		

```
1 PG$="´S´C´O´M´M´E´S´S´A´":AU$="DI´RANDALL´LOC
  KWOOD"
4 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/15/83 GF
```

```
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 QI=7:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,11
101 DEFFNR(I)=INT(RND(TI)*I)+1
110 WAD=200:ANTE=10:LIMIT=25
120 T=RND(-TI)
130 CR$="":BD$="NON´HAI´QUELLA´CIFRA!"
240 DIMN$(7),K(3),M%(4),W%(4),B(4),S%(4),V%(4)
250 EYE=CRT+357
270 D$="SQQQQQQ":D2$=D$+"QQQQQQQQQQ":X$=D2$+"QQQQQ
    Q"
290 E$="´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
300 DIMP(4),L1(7),L2(7),L3(7)
310 FORI=1TO7:READN$(I),L1(I),L2(I),L3(I):NEXT
320 DATAJACK,14,10,9,EDNA,14,9,8,BURT,14,9,7,KIRK
    ,13,8,5,LUCY,14,8,4
322 DATAFRED,13,8,4,TU,0,0,0
350 RK$="23456789XJQKA"
370 P(4)=7:P(1)=FNR(6)
380 P(2)=FNR(6):IFP(2)=P(1)THEN380
400 P(3)=FNR(6):IFP(3)=P(1)ORP(3)=P(2)THEN400
420 PRINT"J":FORI=1TO3:PL=P(I):PRINTD$SPC(11*I-4)
    ;:GOSUB1025:NEXTI
460 PRINTD2$"´´´■":FORI=1TO16:PRINT"‾‾";:NEXT:P
    RINT"■"
470 PRINT"´´■";:FORI=1TO17:PRINT"´´";:NEXT:PRINT
    "■"
480 PRINT"■´■";:FORI=1TO18:PRINT"´´";:NEXT:PRINT
    "■■"
490 PRINT"■";:FORI=1TO19:PRINT"´´";:NEXT:PRINT"■"
500 PRINT"■■■";:FORI=1TO20:PRINT"´´";:NEXT:PRINT
510 PRINTD2$"■■■"SPC(7)N$(P(1))SPC(7)N$(P(2))SPC(
    7)N$(P(3))
520 FB=INT(RND(TI)*3+-1)
525 FORI=1TO4:M%(I)=WAD:NEXT:GOSUB1580
530 PRINTX$E$;"´´´´´´":PRINT"■■■´INVITO´E´´$"MID$(
    STR$(ANTE),2)
535 GOSUB1260:PRINTX$E$
540 FORP=1TO4:IFM%(P)<ANTETHEN1860
545 NEXTP
550 FORI=1TO4:B(I)=-1:Q=Q+ANTE:M%(I)=M%(I)-ANTE:N
    EXT:GOSUB1580
560 S%(1)=FNR(4):V%(1)=FNR(13)
```

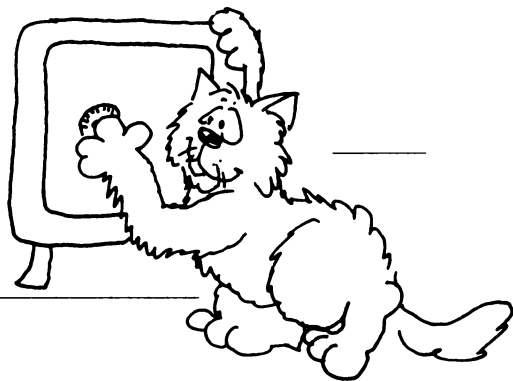
```
570 FORI=2TO4
575 S%(I)=FNR(4):V%(I)=FNR(13)
580 FORJ=1TOI-1:IFS%(I)=S%(J)ANDV%(I)=V%(J)THEN575
590 NEXTJ:NEXTI
600 FORI=1TO3:PRINT"■"TAB(11*I-3);:GOSUB2000:NEXTI
730 PB=1:F=0:B=0:CL=0
740 FB=FB+1:IFFB>4THENFB=FB-4
750 P=FB
760 P=P+1:IFP>4THENP=P-4
775 OB=B(P):IFOB=0THEN900
780 IFP=4THENGOSUB1270:GOTO850
785 IFM%(P)<=0THENB(P)=0:GOSUB2500:GOTO850
790 IFOB<0THENGOSUB2200:GOTO850
800 GOSUB2100
850 IFB(P)=BANDB>0THENCL=CL+1
860 IFB(P)>BTHENCL=1
865 IFB(P)=0THENF=F+1
870 IFOB<0THENOB=0
880 IFB(P)>0THENQ=Q+B(P)-OB:M%(P)=M%(P)-B(P)+OB
885 IFB<B(P)THENB=B(P)
890 GOSUB1580:GOSUB1260
900 IFF+CL<4THEN760
970 PRINTX$E$:PB=0
980 PRINTD2$"■■■■■■LA´TUA´CARTA"TAB(24)"TTT■____■■
    ■■";:I=4:GOSUB2000
990 GOSUB1260:GOSUB1260:PRINTD2$"■■■■■■"E$
1000 PRINTD2$"■■■"TAB(24)"■´´´■■■■■´´´■■■■■´´´■■■■
    ´´´■■■■´´´■■■■´´´´"
1010 PRINT"■";:FORI=1TO6:PRINTE$"´´´":NEXT:PRINTX$
    E$
1020 GOSUB1670:GOSUB1260:GOTO530
1025 ONPLGOTO1030,1050,1070,1090,1110,1130
1030 PRINT"■===■■■■■■■=´´´=■■■■■■=¯´¯=■■■■■■■K´ "|
    "´>■■■■■■■■´´¯´´■■■■■■";
1040 PRINT"■■■(-)■■■■■■■■´-´■■■■■■■▒▒■■▒▒■■■■■■■
    ■■■■■▒▒´♦´▒▒":RETURN
1050 PRINT"@@@@@■■■■■■■■@@■´´■@@■■■■■■■■■■@■´¯´¯´■@■
    ■■■■■■■■■(´ "´ "´)■■■■■■■■";
1060 PRINT"*´´V´´*■■■■■■■■■■■´♦´■■■■■■■";
1065 PRINT"■\_/■■■■■■■■■++____++■■■■■■■■■■■■■++++++++
    ":RETURN
1070 PRINT"/¯¯\■■■■■■■■ |■■´■■ ■■■■■■■■´¯´¯´■■■■■
    ■■[´ "| "´]■■■■■■■■´-⊥-´■■■";
```

```
1080 PRINT"[graphics]":RETURN
1090 PRINT"[graphics]";
1100 PRINT"[graphics]";
1105 PRINT"[graphics]":RETURN
1110 PRINT"[graphics]";
1120 PRINT"[graphics]";
1125 PRINT"[graphics]...|o|...":RETURN
1130 PRINT"[graphics]";
1140 PRINT"[graphics]":RETURN
1150 RETURN
1160 IFRND(1)>.04THENRETURN
1170 E1=E1+1:IFE1=4THENE1=1
1180 E=FNR(8):IFE=1THENEG=251:GOTO1240
1200 IFE=2THENEG=254:GOTO1240
1210 IFE=3THENEG=236:GOTO1240
1220 IFE=4THENEG=173:GOTO1240
1230 EG=252
1240 E=EYE+11*E1:POKEE,EG:POKEE+2,EG:RETURN
1260 FORZ=1TO90:GOSUB1160:NEXT:RETURN
1270 GETIN$:IFIN$<>""THEN1270
1275 PRINTX$E$:PRINT"[graphics]QUANTO PUNTI?";
1280 GOSUB60000:B(4)=VAL(IN$)
1285 IFLEFT$(IN$,1)="Q"THEN1430
1290 IFIN$=""ANDB<=0THEN1270
1295 IFIN$=""THENB(4)=B:PRINTB;
1300 IFB(4)=0THENRETURN
1310 PRINT"[graphics]
1330 IFB(4)<BTHENPRINTE$:PRINT"[graphics]LA PUNTATA E' "B:G
     OSUB1260:GOTO1270
1340 IFB(4)-B>LITHENPRINTE$:PRINT"[graphics]LIMITE RILANCIO
      $"LI:GOSUB1260:GOTO1270
1350 IFB(4)>M%(4)THENPRINTE$CR$:PRINT"[graphics]"BD$:GOSUB1
     260:GOTO1270
1420 RETURN
```

```
1430 PRINT"▯▮▮HAI´LASCIATO´IL´GIOCO´CON";M%(4);"DO
     LLARI":END
1580 PRINTX$"▮▮▮TU´HAI´$"MID$(STR$(M%(4)),2);"´´´´
     ´´"
1590 PRINTD2$;"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"E$;"▯":PRINT"▮▮▮▮▮";
1600 FORJ=1TO3:PRINTTAB(11*J-4);"$";MID$(STR$(M%(J
     )),2);:NEXT:PRINT
1610 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮";E$;"▯":PRINT"▮PUNTATA";
1620 FORJ=1TO3:PRINTTAB(11*J-4);"▮";
1630 IFB(J)>0ANDPB>0THENPRINT"$"MID$(STR$(B(J)),2);
1635 IFB(J)=0ANDPB>0THENPRINT"´——";
1640 NEXTJ
1650 PRINT:PRINTTAB(13)"▮▮▮PIATTO:´´´´´´▮▮▮▮▮▮$"MI
     D$(STR$(Q),2);"▮":RETURN
1670 FORI=1TO4:W%(I)=0:NEXT
1680 FORI=1TO4:FORJ=1TO4:IFJ=ITHEN1710
1690 IFB(I)<=0THEN1720
1700 IFV%(I)>=V%(J)ORB(J)=0THENW%(I)=W%(I)+1
1710 NEXTJ
1720 NEXTI
1730 PRINTX$"▮VINCITORE:´";:NW=0:FORI=1TO4
1750 IFW%(I)<3THEN1790
1760 NW=NW+1:IFNW>1THENPRINT"´E´";
1780 PRINTN$(P(I));
1790 NEXT:W=INT(Q/NW)
1810 PRINT"´$"MID$(STR$(W),2):J=INT(Q/NW):PRINTE$
1820 FORI=1TO4:IFW%(I)=3THENM%(I)=M%(I)+J:Q=Q-J
1830 NEXT:GOSUB1260:GOSUB1580
1840 FO=0:FORP=1TO4:IFM%(P)<=0THEN1860
1850 NEXT:RETURN
1860 IFP=4THENPRINTX$;E$:PRINTX$"▮SEI´AL´VERDE!":G
     OSUB1260:GOTO1890
1870 PRINTX$;E$:PRINTX$;N$(P(P));"´E´´AL´VERDE":GO
     SUB1260:PRINTX$;E$
1880 GOSUB1260
1890 I=1:FOR J=2 TO 4:IF M%(J)>M%(I) THEN I=J
1895 NEXT:PRINT"▮▮▮IL´VINCITORE´E´";N$(P(I));"´CON
     ´$";MID$(STR$(M%(I)),2);"."
1900 PRINTX$;E$:PRINTX$"GIOCHI´ANCORA?´";:GOSUB600
     00
1910 IFLEFT$(IN$,1)<>"N"THENPRINT"▯":CLR:GOTO100
1920 PRINT"▯▮▮▮▮":END
```

```
 1930 PRINTX$"■■HAI´$"MID$(STR$(M%(4)),2);"´´´´´´":
      RETURN
 2000 V$=MID$(RK$,V%(I),1):IFV%(I)=9THENV$="10"
 2010 PRINTLEFT$("■"+V$+"´´",4)"■■■■´´■■■■´";
 2020 PRINTMID$("♠♣♦♥",S%(I),1);"´■■■■´´■■■■";RIGH
      T$("´´"+V$,3)
 2030 RETURN
 2100 IFB<=M%(P)+B(P)ANDB<=3*K(P)*B(P)THENB(P)=B:GO
      TO2500
 2110 B(P)=0:GOTO2500
 2200 F1=0:F2=0:F3=0:FORI=1TO4:IFI=PTHEN2250
 2220 IFV%(I)>=L1(P(P))THENF1=1
 2230 IFV%(I)>L2(P(P))THENF2=1
 2240 IFV%(I)<L3(P(P))THENF3=F3+1
 2250 NEXTI
 2260 IFF1=1THENB(P)=0:FO=1:GOTO2330
 2270 IFF1=0ANDFO=1THENK(P)=3:GOTO2310
 2280 IFF2=1THENK(P)=.5:GOTO2310
 2290 IFF3=3THENK(P)=2:GOTO2310
 2300 K(P)=1
 2310 K=K(P):B(P)=INT(2*K*(5+RND(1)))
 2320 IFB(P)>M%(P)THENB(P)=M%(P)
 2325 IFB(P)-B>LIMIT THENB(P)=B+LIMIT
 2330 IFB<=0THEN2500
 2340 IFB(P)<B/3ORB>M%(P)THENB(P)=0:GOTO2500
 2350 IFB(P)<1.8*BTHENB(P)=B:GOTO2500
 2370 IFB(P)>B+M%(P)THENB(P)=B+M%(P)
 2500 IFB(P)>M%(P)THENB(P)=M%(P)
 2505 PRINTX$E$X$N$(P(P));
 2510 IFB(P)>BANDB>0THEN PRINT"´RILANCIA´A";B(P):RE
      TURN
 2520 IFB(P)=0THENPRINT"´PASSA.":RETURN
 2530 IFOB>0ANDB(P)>OBTHEN PRINT"´VEDE.":RETURN
 2540 PRINT"´PUNTA´$";MID$(STR$(B(P)),2):RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"■";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´■";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
```

```
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"█"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"█████"TAB(TB)LEFT$("//////////////////
      /////",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("////
      ///////////////////",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI/RETURN/PER/INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI/IL/JOYSTICK/PER/INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"████"TAB(TB)MS$:PRINT"███████////////
      /(C)/1983/THE/CODE/WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"████████████████"TAB(TB)LEFT$("██",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Cassaforte
(joystick)

Se volete iniziare la carriera di scassinatore professionista, ecco qua un ottimo strumento di allenamento! Dovete cercare di aprire la cassaforte simulata dal C-64, in meno di due minuti. Basta utilizzare il joystick per girare la manopola della combinazione, spostando la leva verso destra per farla ruotare a destra e viceversa. Una volta trovata la combinazione, premendo il pulsante si aprirà la porta del forziere.
La combinazione della cassaforte è composta da 4 numeri: destra per il primo, sinistra per il secondo, poi ancora destra e sinistra; girando la manopola sentirete un "click" a ogni numero che passa: quando arrivate ad uno dei numeri giusti, il "click" è doppio e sulla porta compare una sbarretta verticale. Attenzione però a non oltrepassare la cifra esatta, perché in tal caso le sbarrette scompaiono e voi dovrete ricominciare tutto da capo. Ottenute quattro sbarrette, premete il pulsante ed i vostri sforzi saranno premiati in oro e biglietti di grosso taglio!
Se invece, malauguratamente, non ce la fate in due minuti, l'antifurto scatterà automaticamente e verrete trascinati in prigione dalla squadra anticrimine...
Lavorate in modo veloce ma accurato: non fatevi prendere dal panico e soprattutto non desistete!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

— SHIFT *	│ SHIFT -	╱ SHIFT U
╲ SHIFT I	╲ SHIFT J	╱ SHIFT K
● SHIFT Q	╱ SHIFT N	▒ COMM +
▪ COMM D	▬ COMM I	▪ COMM F
▌ COMM K	▀ COMM C	▀ COMM V
┌ COMM A	┐ COMM S	_ COMM @
│ COMM M	│ COMM G	‾ COMM T
└ COMM Z	┘ COMM X	◥ COMM *
┬ COMM R	▬ COMM O	‾ COMM Y

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL CYN	CTRL PUR	CTRL YEL

```
1 PG$="^C^A^S^S^A^F^O^R^T^E^":AU$="DI^GARY^MARS
  A":JF=1
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/16/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
100 DIMJD(15):POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:C$="
  "
101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
  ,0,1,7,4,0,2,8,5
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
  (JS+X)AND16)=0
103 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
  ESID+4,17:VL=SID+24
```

```
104 VM=CRT:CM=13.5*4096:POKEVIC+33,0:POKEVIC+27,0
110 DIM NT(11),DR(11):FOR I=1 TO11:READ NT(I),N:D
    R(I)=N*7:NEXT
115 DATA 1,1, 6,1, 10,1, 6,1, 1,1, 6,1, 1,1, 3,1,
     6,1, 5,1, 6,1
120 P=20:FOR I=1 TO 10:PT(I)=INT(P+.7):P=P*2↑(1/1
    2):NEXT
125 GOSUB 1900
130 S0=SID+1:S=255:POKEVL,7:POKES0,0
150 POKEVIC+33,0:POKEVIC+21,15:PRINT" ";
155 FOR I=0TO17:PRINT"  ''''''''''''''''''''''''''''
    ''''''''''''''''""   '  ":NEXT
160 T$="  '' '' ":T$=T$+T$+T$:T$=T$+T$+T$:L$=" '   '
    ":R$=" '' "
165 PRINT" ";:FORI=1TO3:PRINTT$;R$:PRINT"   ";T$;L
    $:NEXT:PRINTT$;R$;" "
170 PRINT"  ";TAB(17)" ------ ":PRINTTAB(17)" ''''
     "
171 PRINTTAB(17)"  ------   "
175 FOR I=1 TO 17:PRINTTAB(10);" ''''''''''''''''''
    '''''":NEXT:PRINT"    "
190 PRINTTAB(11)" ┌─────────────────┐"
200 PRINTTAB(11)" |"TAB(28)" '"
210 PRINTTAB(11)" |"TAB(28)" '"
220 FORI=1TO3:PRINTTAB(11)" |";TAB(28);"|":NEXT
230 PRINTTAB(11)" |  ";TAB(28)"|
240 PRINTTAB(11)" |  ";TAB(28)"|
250 PRINTTAB(11)" |' ";TAB(28)"|";TAB(36);"    
260 PRINTTAB(11)" |' ----  ";TAB(28)"|";TAB(35);" 
         
270 PRINTTAB(11)" |";TAB(28)"|";TAB(35);"        
280 PRINTTAB(11)" |";TAB(28)"|";TAB(36);"   
290 PRINT" ──────────  |";TAB(28)" '    ──────────  "
    ;CHR$(20);"─  ─
300 PRINTTAB(11);"  |";SPC(16)" '"
310 PRINTTAB(11)" └─────────────────┘";TAB(37);"  
    ─  ─ 
320 PRINTTAB(10);" ___________________";TAB(34);
    "  =  '  ─'
330 PRINTTAB(11)"   '  ";TAB(26)"  '  
340 PRINTC$"    -----        '''' ------   ----
     
350 SA=CRT+6*WD+23:L=0:GOSUB1000:R=-1:Y=0
```

```
355 U1=42:U2=41:U3=64
360 FORI=1TO4:C(I)=INT(50*RND(1)):NEXT
370 CO$="":FORI=1TO4:S$="D":IFI/2=INT(I/2)THENS$=
    "S"
380 CO$=CO$+S$+MID$(STR$(C(I)),2):IFI<4THENCO$=CO
    $+"-"
390 NEXT:X=INT(49*RND(1)+1)
400 FORI=1TO2:FORJ=0TO49:PRINTC$;:IFJ<10THENPRINT
    "/";
410 PRINTJ"▮/":NEXT:NEXT
420 FORJ=0TOX:PRINTC$;:IFJ<10THENPRINT"/";
430 PRINTJ"▮/":NEXT
440 TL=7140:TI$="000000"
450 Z=INT((7200-TI)/60+.5):T=INT(Z/60):QT$=MID$(S
    TR$(1000000+T*100+Z-60*T),3)
455 PRINT"▓▓";TAB(18)MID$(QT$,4,1)":"RIGHT$(QT$,2)
460 IFY=1THENL=L+1:GOSUB1000:R=NOTR:Y=0:GOSUB1050
470 T=PEEK(JS)AND12:IFT=4THEN900
480 IFT=8THEN810
485 GETE$:IFE$="Q"THENL=0:GOSUB1000:GOTO1300
487 IFFNB(0)ANDL=4THEN735
490 IFTI-T<TLTHEN450
500 L=0:GOSUB1000
505 FORI=1TO60:POKES0,80:FORJ=1TO10:NEXT
510 POKES0,0:FORJ=1TO10:NEXT:NEXT
520 PRINT"▓▓▓╭──────────╮":PRINT"▓|/GIRATI/ |":PRINT
    "▓|/LENTA-/ |
530 PRINT"▓|/MENTE./ |":PRINT"▓|/────────/ |":PRINT"▓
    |/SEI/IN/ |
540 PRINT"▓|/ARRESTO|":PRINT"▓|/////////|":PRINT"▓
    ╰────┬──────╯
550 PRINT"▓┼─────/":FORI=1TO3000:NEXT
560 FORI=1TO12:FORJ=175TO117STEP-1:POKES0,J:NEXT
570 FORJ=117TO175:POKES0,J:NEXT:NEXT:POKES0,0
590 GOSUB1600:GOSUB1500
675 FORJ=1TO7000:NEXT
680 GOTO1300
710 QT$=MID$(STR$(1000159-VAL(TI$)),3,7)
715 PRINT"▓▓";TAB(18)MID$(QT$,4,1)":"RIGHT$(QT$,2
    ):IFTI-T<TLTHEN730
720 GOTO500
730 IFFNB(0)=0THEN710
735 TT=VAL(TI$):L=0:GOSUB1000
```

```
740 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■";TAB(13)"■■":FORI=1TO2:PR
    INTTAB(13)"■´´´":NEXT
750 PRINTTAB(13)"■ ":FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB1100:
    GOSUB3100
760 FORI=1TO4000:NEXT:GOTO1300
810 Y=0:IFR=-1THENL=0:GOSUB1000
820 X$=RIGHT$(STR$(X),2)
830 X1$=RIGHT$(STR$(X+1),2)
840 IFX=49THENX1$="´0"
850 PRINTC$X$"´´":GOSUB990:PRINTC$RIGHT$(X$,1)"´´
    "LEFT$(X1$,1):GOSUB990
860 PRINTC$"´´"X1$:GOSUB990:PRINTC$"´"X1$"´":GOSU
    B990
870 X=X+1:IFX=50THENX=0
880 IFX<>C(L+1)ORR<>0THEN890
885 Y=1:POKEVL,15:POKES0,S:POKES0,0:FORI=1TO25:NE
    XT
890 POKES0,S:POKES0,0:POKEVL,7:GOTO490
900 Y=0:IFR=0THENL=0:R=-1:GOSUB1000
910 X$=RIGHT$(STR$(X),2)
920 X1$=RIGHT$(STR$(X-1),2)
930 IFX=0THENX1$="49"
940 PRINTC$"´´"X$:GOSUB990:PRINTC$RIGHT$(X1$,1)"´
    ´"LEFT$(X$,1):GOSUB990
950 PRINTC$X1$"´´":GOSUB990:PRINTC$"´"X1$"´":GOSU
    B990
960 X=X-1:IFX=-1THENX=49
970 IFX<>C(L+1)ORR<>-1THEN980
975 Y=1:POKEVL,15:POKES0,S:POKES0,0:FORI=1TO25:NE
    XT
980 POKES0,S:POKES0,0:POKEVL,7:GOTO490
990 FORI=1TO50:NEXT:RETURN
1000 IF L=0 THEN FOR Z=1 TO 7 STEP 2:POKE VIC+Z,0:
    NEXT:RETURN
1010 POKE VIC+L+L-1,116
1020 REM POKE VIC+38+L,1:FOR Z=1 TO 200:NEXT
1030 POKE VIC+38+L,6:RETURN
1050 IFNS=0THENRETURN
1055 FORJ=1TO110:NEXT:RETURN
1100 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:CU$="TTTTTTTTTTTTTTT"
1110 D$=CU$+"■■■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■´■■
    ´■■´■■■■■"+CU$
```

```
1370 PRINT "▣TEMPO´DELLA´PROVA:" TAB(12) INT(TT/10
     0)"■:"RIGHT$(STR$(TT),2)"▣"
1380 PRINT"MIGLIOR´TEMPO:"TAB(12)INT(BS/100)"■:"RI
     GHT$(STR$(BS),2)"▣"
1390 PRINT"▣▣":GOSUB 2000
1400 TT=0
1410 IFYNTHEN150
1420 POKEVL,0:PRINT"▣▣":END
1500 POKE VIC+32,11:I$="´■■´"
1510 PRINT "▣▣";B$I$:PRINTB$I$
1520 FOR I=1 TO 18
1530 PRINT"▣´´´´´´´´´■";
1535 FOR J=1 TO 4:PRINT"■■■■´";:NEXT
1539 PRINT TAB(32);"▣´´´´´´´";I$
1540 NEXT I:PRINTB$;I$:PRINT"■"B$;I$
1545 PRINT "▣´LA´TUA´CONDANNA:DIECI´ANNI´DI´CARCER
     E";I$
1550 PRINTB$;I$:
1560 PRINT "▣";B$;I$;"▣▣"
1570 RETURN
1600 B$="▣´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´":
     POKEVIC+33,14
1605 PRINT "▣▣"
1610 PRINT "■■■■■▣▣◤´´´´´´´´´´´´´´´´◥
1620 PRINT "■■■■■▣▣´´´´´´´´´´´´´´´´´´▬´´´´´´´´´´╥─´▣´´"
1630 PRINT "■■■■■▣▣´´´´´´´´´´´´´´´´´▬◤´´´´´´´´´´╥´´◥▣´"
1640 PRINT "■■■■■▣▣´´´´´´´´´▬◤´´´´´´´´´´´´´´´´´´╥´
1650 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´╥|
1660 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´▣▣◤´◥
1670 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´▣´´´"
1680 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´▣◤´´´◥
1690 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´▣´´´´´"
1700 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´◥▣´´´▬◤
1710 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´▣´´´"
1720 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´◥▣´▬◤
1730 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´´▣▣´"
1740 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´´▣▣´"
1750 PRINT "´´´´´´´´´´´´´´´´▣▣◤´◥
1760 PRINT "■";B$
1770 PRINT B$
1780 PRINT B$
1790 PRINT B$
1800 PRINT B$
```

```
 1810 PRINT B$
 1899 RETURN
 1900 SB=14*64
 1910 FOR I=0 TO 63:POKE SB+I,0:NEXT I
 1920 FOR I=0 TO 15:POKE SB+3*I,192:NEXT I
 1930 SP=CRT+1016
 1940 FOR I=0 TO 3:POKE SP+I,14:NEXT I
 1950 FOR I=0 TO 3:POKE VIC+39+I,6:NEXT I
 1960 FOR I=0 TO 3:POKE VIC+I+I,171+7*I:POKE VIC+I+
      I+1,0:NEXT
 1970 POKE VIC+21,15
 1980 RETURN
 2000 NO=0
 2010 TM=0:SW=1:PRINT"▀TENTI´ANCORA?´▣SI´NO´⌉"
 2020 IF TI<TM THEN 2050
 2030 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("▀▣",SW,1);MID$("´SINO
      ´",3*NO+1,3);"⌉"
 2040 SW=3-SW:TM=TI+15
 2050 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
 2060 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
 2070 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 2010
 2080 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 2010
 2090 GOTO 2020
 3100 POKE SID+12,0:POKE SID+13,240:POKE SID+7,0:PO
      KE SID+8,0:POKE SID+11,17
 3105 POKE SID+24,15
 3110 FOR I=1 TO 11
 3120 POKE SID+8,PT(NT(I)):TM=TI+DR(I)
 3130 IF TI<TM THEN 3130
 3140 NEXT I
 3150 POKE SID+11,16:POKE SID+11,0
 3160 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60025 GOSUB1160
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>0I THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
```

```
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"█"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"█████████"TAB(TB)LEFT$("''''''''''''''''''''
      ''''",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("''''
      ''''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"█████"TAB(TB)MS$:PRINT"█████████''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"█████████████████"TAB(TB)LEFT$("██",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Boswain

Tutti sanno che ogni cosa ha il suo prezzo ed in questo gioco esso può essere molto, molto alto...
Boswain è il misterioso guardiano del tempio di *Yakban*, dove la sventura ha voluto che voi finiste. Egli vi renderà la libertà, ma non senza farvi pagare il giusto prezzo: dovrete pagarla in rubini — che potete vincere giocando contro di lui — oppure ... in natura!
Buona fortuna!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

SHIFT £	SHIFT H	SHIFT G
SHIFT -	SHIFT B	SHIFT Y
SHIFT T	SHIFT N	SHIFT M
SHIFT U	SHIFT *	SHIFT I
SHIFT F	SHIFT C	SHIFT K
SHIFT D	SHIFT J	COMM T
COMM H	COMM *	COMM N
COMM M	COMM G	COMM @
COMM V	COMM Q	COMM O
COMM L	COMM Y	COMM U
COMM +		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL CYN	CTRL PUR	CTRL YEL

```
  1 PG$="'B'O'S'W'A'I'N'":AU$="DI'C.T.'NADOVICH"
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/15/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 QI=7:L1=0:DY=0:DX=1:SC=0:LH$="*":RH$="'":POKE
     VIC,62
105 POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0
110 GOSUB 4100
170 DL=2:GOSUB6000:NH=1:GOSUB11200:GOSUB1000:DL=.
    5:GOSUB6000
200 DL=.5:GOSUB6000:HS=0:GOSUB2000
```

```
210 IFPP=0THENRH$="*":LH$="´":POKE VIC,180
215 IFPP=1THENRH$="´":LH$="*":POKE VIC,62
220 GOSUB4000:POKEQL,12:PRINT"■":PRINTTAB(29)"SCE
    GLI!":GOSUB6500
230 IF Q$="Q" THEN PRINT "■":GOTO 640
250 IFQ$<>"D"ANDQ$<>"S"THENGOSUB1700:GOTO200
270 LP=0:IFQ$="S"THENLP=1
280 IFLP=PPTHENSC=SC-1
290 IFLP<>PPTHENSC=SC+1
300 HS=1:IFQ$="D"THENHS=2
320 GOSUB2000:GOSUB7000
330 IFHS=5THEN340
335 HS=3:GOSUB2000:DL=1:GOSUB6000:HS=5:GOSUB2000:
    GOSUB4000
340 IFSC=10GOTO600
350 IFSC=-10GOTO400
360 GOSUB11200:GOTO200
400 RESTORE
410 READQ$:IFQ$<>"*"THEN410
430 GOSUB5000:DL=2:GOSUB6000
440 GOSUB4900:GOSUB13000
450 DL=5:GOSUB6000:PRINT"■■■":END
600 RH$="´":LH$="´":HS=3:GOSUB2000
620 Q$="HAI´VINTO!":Y=14:GOSUB5100
630 Q$="SEI´LIBERO!":Y=12:GOSUB5100
640 POKEVIC+21,0:PRINT"■":END
1000 PRINT"■■´´MAMMA´MIA!´CREDO´CHE´TU´SIA´CADUTO
1060 PRINT"■´IN´UNA´BOTOLA.APPENA´LA´TESTA´SMETTER
    A´
1070 PRINT"■´DI´GIRARTI,´GUARDATI´BENE´INTORNO
1080 PRINT"■´SOPRA´DI´TE´C´E´´UNA´VASTA´CUPOLA´´´´
    ´´´´´´´|
1090 PRINT"■´D´AVORIO,DIPINTA´A´GRANDI´STRISCE´ROS
    SE
1100 PRINT"■´ALLA´SOMMITA´´SI´VEDE´UN´BUCO´NERO,
1110 PRINT"■´QUELLO´DAL´QUALE´SEI´CADUTO.
1120 PRINT"■´SENTI´CHE´IL´PAVIMENTO,■NASCOSTO´DA´U
    NA
1130 PRINT"■´FITTA´NEBBIA,´E´´SOFFICE´MA´RESISTENTE
1160 GOSUB6400
1170 PRINT"■■■■■■■■´´´´´NON´APPENA´INIZI´A´CERCAR
    E´LA´VIA
1180 PRINT"■´D´USCITA´TRA´LE´MURA´AD´ARCO,UN´RUMORE
```

```
1190 PRINT"■´TI´FA´TRASALIRE.´TI´TROVI´DI´FRONTE
1200 PRINT"■´ALL´ABITANTE´DI´QUESTO´POSTO´MAGICO,
1210 PRINT"■´UNA´MISTERIOSA´FIGURA´INCAPPUCCIATA.
1230 GOSUB6400
1240 PRINT"■":GOSUB9000:HS=5:GOSUB2000
1241 RESTORE:FORI=1TO3
1243 GOSUB4900:IFI<3THENDL=2:GOSUB6000
1245 NEXTI:GOSUB6500:IFQ$="N"THEN1600
1255 GOSUB4900:DL=2:GOSUB6000:GOSUB4000:HS=3:GOSUB
     2000:GOSUB5000
1290 DL=.5:GOSUB6000:HS=0:GOSUB2000:DL=1.5:GOSUB60
     00:GOSUB4900
1310 DL=2:GOSUB6000:GOSUB1700:Y=16:GOTO1610
1600 GOSUB4000:Y=16:Q$="BENE!":GOSUB5100:Y=Y-3
1610 Q$="INIZIA":GOSUB5100:Y=Y-2:Q$="IL´GIOCO!":GO
     SUB5100:DL=3:GOSUB6000
1640 GOSUB4000:RETURN
1700 PRINT"■■■■■■■■´´´´´■■■NOTA´DEL´NARRATORE´´´■
1710 PRINT"■■´DEVI´INDICARE´LE´MANI´DI´BOSWAIN´USA
     NDO
1720 PRINT"■´´I´TASTI´■D■´E´■S■´.´IL´TASTO´■D■´IND
     ICA
1730 PRINT"■´LA´SUA´MANO´DESTRA,´■S■´LA´SUA´SINIST
     RA.
1731 PRINT"´´´´´────´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´────"
1740 GOSUB6400
1750 GOSUB9000:HS=5:GOSUB2000
1760 RETURN
2000 IFHS=5THENGOSUB8000:CF=0:RETURN
2010 IFCF=0THENGOSUB8500:CF=1
2020 ONHSGOTO2150,2200,2250
2100 GOSUB3200:GOSUB3250:RETURN
2150 GOSUB3200:GOSUB3150:RETURN
2200 GOSUB3100:GOSUB3250:RETURN
2250 GOSUB3100:GOSUB3150:RETURN
3100 POKEQL,17:PRINT"■":PRINT"■■■";
3101 PRINT"´´´■´´´■´■■■■■■■■■■";
3102 PRINT"´´◤´´´■´■■■■■■■■■■";
3103 PRINT"´◤´´´´■´■■■■■■■■■■";
3104 IF LH$="*" THEN POKE VIC+1,201
3105 PRINT"◤▀◤■ ´´´■´■■■■■■■■■■";
3106 PRINT"´´■|||■´■■■■■■■■■■";
3107 PRINT"´´■|||■´■■■■■■■■■■";
```

```
3108 PRINT"  ▚ | | | ▀  ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3110 RETURN
3150 POKEQL,17:PRINT"❐":PRINTTAB(18);
3151 PRINT" ▚   ▀   ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3152 PRINT" ▚   ▀   ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3153 PRINT" ▚    ▀ ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3154 IF RH$="*" THEN POKE VIC+1,201
3155 PRINT" ▚    ▀▚▀▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3156 PRINT" ▚ | | | ▀  ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3157 PRINT" ▚ | | | ▀  ▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3158 PRINT" ▚ | | | ▀  ▉▉▉▉▉▉▉▉";
3160 RETURN
3200 POKEQL,23:PRINT"❐":PRINT"▉▉▉▉▉";
3201 PRINT"       ▉▉▉▉▉▉▉▉❐";
3202 PRINT"       ▉▉▉▉▉▉▉▉▉▉❐";
3203 PRINT"   ▚ | | | ▀ ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3204 POKEVIC+1,0
3205 PRINT"  ▚ UUUU▀ ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3206 PRINT"  ▚ L____▀ ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3207 PRINT"  ▚    ▀ ❐▉▉▉▉▉▉▉";
3208 PRINT" ▚   ▀"
3210 RETURN
3250 POKEQL,23:PRINT"❐":PRINTTAB(18);
3251 PRINT"       ▉▉▉▉▉▉▉▉❐";
3252 PRINT"       ▉▉▉▉▉▉▉▉❐";
3253 PRINT"▚ | | | ▀    ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3255 PRINT"▚UUUUU ▀   ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3256 PRINT"▚_____J ▀   ❐▉▉▉▉▉▉▉▉▉";
3257 PRINT"▚   ▀ ❐▉▉▉▉▉▉▉";
3258 PRINT" ▚   ▀"
3260 RETURN
4000 PRINT"▚";:FORLJ=1TO24:PRINTTAB(25)"          
     ////":NEXT:RETURN
4100 RESTORE:SB=13*64:SP=CRT+1016
4110 READ T$:IF T$<>"£" THEN 4110
4120 READ N:FOR I=0 TO N-1
4125 READ T:POKE SB+I,T:NEXT
4130 FOR I=N TO 63:POKE SB+I,0:NEXT
4140 POKE SP,13:POKE VIC+39,2
4150 POKE VIC+1,0:POKE VIC+21,1
4160 RESTORE:RETURN
4900 GOSUB4000
5000 Y=16
```

```
5020 READQ$:IFQ$<>"."THENGOSUB5100:Y=Y-2:GOTO5020
5040 RETURN
5100 X=32-INT(LEN(Q$)/2)
5200 LN=LEN(Q$):LX=X:LY=Y
5210 FORL=1TOLN:POKEQL,25-Y:PRINT"⏋";
5250 PRINTTAB(LX)"*▮▮⁂*■▮";MID$(Q$,L,1)
5270 LX=LX+1:NEXTL
5290 RETURN
5510 DATA"SONO","BOSWAIN!",.
5520 DATA"SEI´UN","PRIGIONIERO","DEL´TEMPIO","YAKB
     AN",.
5540 DATA"TI´DEVO","SPIEGARE"
5550 DATA"I´TERMINI","DEL´TUO","RILASCIO?","(S´O´N
     )",.
5570 DATA"PER´ANDARTENE","DEVI´PAGARE"
5580 DATA"UN´TRIBUTO","DI´10´RUBINI",.
5590 DATA"IN´UNA´MANO","NASCONDERO´","UNA´GEMMA",.
5600 DATA"DEVI","INDOVINARE","DOVE´E´","NASCOSTA",.
5610 DATA=,"´HA!!","HAI","SBAGLIATO",.
5620 DATA"POICHE´NON´HAI","GEMME",.
5630 DATA"PAGHERAI","IN´NATURA!",.
5640 DATA"UN´DITO","E´´UN´BUONO","SCAMBIO",.
5700 DATA*,"ONORERAI","IL´TUO","DEBITO",.
5710 DATA"O´DEVO´","USARE","LA´VIOLENZA?",.
6000 X=TI+60*DL
6020 IFTI<XGOTO6020
6030 RETURN
6400 POKEQL,24:PRINT"⏋";TAB(21);"▚PREMI´UN´TASTO..
     ."
6500 GETQ$:IFQ$<>""GOTO6500
6510 GETQ$:IFQ$=""GOTO6510
6520 RETURN
7000 GOSUB4000
7100 IFL1=1ORSC<>-1GOTO7300
7110 L1=1:RESTORE
7120 READQ$:IFQ$<>"="THEN7120
7125 FORI=1TO4
7130 GOSUB5000
7135 IFI=1THENHS=3:GOSUB2000
7140 DL=2:GOSUB6000
7145 GOSUB4000
7150 NEXT
7155 POKE VIC+1,0
```

```
7160 PRINT"█████    █NOTA DEL NARRATORE █
7170 PRINT"██    DOPO MOLTE DISCUSSIONI,          
      "
7175 PRINT"█ BOSWAIN HA ACCETTATO LE TUE MANI
7180 PRINT"█ COME PAGAMENTO CUMULATIVO PER LE DITA.
7185 PRINT"█ AL MOMENTO SEI SALVO, MA SE IL DEBITO
7190 PRINT"█ ARRIVA A DIECI DITA, ALLORA
7195 PRINT"█      PERDERAI LE MANI.
7196 PRINT"      ────────────────"
7205 GOSUB6400
7210 GOSUB9000:HS=5:GOSUB2000:RETURN
7300 IFLP=PPGOTO7308
7306 Q$="ESATTO!":Y=16:GOSUB5100
7307 GOTO7310
7308 Q$="SBAGLIATO!":Y=16:GOSUB5100
7310 IFSC>0GOTO7400
7311 IFSC=0GOTO7350
7315 Q$="ORA MI DEVI":Y=14:GOSUB5100
7316 Q$=STR$(ABS(SC))+" DITO"
7320 IFSC<>-1THENQ$=STR$(ABS(SC))+" DITA"
7325 Y=12:GOSUB5100
7330 RETURN
7350 Q$="SIAMO PARI":Y=12:GOSUB5100
7355 RETURN
7400 Q$="ORA POSSIEDI":Y=14:GOSUB5100
7405 R$=" RUBINI":IFSC=1THENR$=" RUBINO"
7410 Q$=STR$(SC)+R$:Y=12:GOSUB5100
7420 RETURN
8000 POKEQL,12:PRINT"█":PRINT"     |        |      
      |
8010 PRINT"     |        |        |  "
8020 PRINT"     |        |        |  "
8030 PRINT"     |        |        |  "
8040 PRINT"     |        |        |   "
8050 PRINT"    |        |        |   "
8060 PRINT"    |                  |  "
8070 PRINT"    |                  |  "
8075 POKE VIC+1,0
8080 PRINT"    |                  |  "
8085 PRINT"    |                  |  "
8086 PRINT"    |                  |  "
8087 PRINT"    |                  |  "
8090 PRINT"█":  RETURN
```

```
8500 POKEQL,12:PRINT"]":PRINT"''''' |'''''''' |''''''
     '|
8501 PRINT"''''' /¯¯\'''''' |''''' /¯¯\
8502 PRINT"'''' /''''\'''' |'''' /''''\
8503 PRINT"''' /''''''\'''''''' /''''''\
8504 PRINT"'' |' ,___, '| '''''' |' ,___, '|
8505 PRINT"'''''''''''| ''''''  |''''''''''"
8506 PRINT"''''''''''' |''''''  |''''''''''"
8507 PRINT"''''''''''' |''''''  |''''''''''"
8508 FORLI=1TO4:PRINT"''''''''''''''''''''''''''''''''":N
     EXT
8599 RETURN
9000 PRINT"]
9003 PRINTTAB(11)"_.¯¯,
9004 PRINTTAB(10)"/'''''/
9005 PRINTTAB(9)" |'''''''\
9006 PRINTTAB(9)"| ,¯¯¯¯¯¯,|
9007 PRINTTAB(9)"| |'■''■| |
9008 PRINTTAB(9)"| |'■''■| |
9009 PRINTTAB(8)" |'| ''''| |
9010 PRINTTAB(9)"| '\'''/'' |
9011 PRINTTAB(8)"/''''\'/''''\
9012 PRINTTAB(7)"/''''''\''''''\
9013 PRINTTAB(6)"/''''''' |''''''\
9100 RETURN
11200 IFNH<>1GOTO11300
11210 FORI=0TO7:TH(I)=0:NEXTI
11220 CC=1:NH=0
11300 I=-2*(.5+(LP=LL))
11320 J=4*OV(2)+2*OV(1)+1*OV(0)
11330 K=TH(J)+I
11335 IFK<>0THENK=K/ABS(K)
11340 IFCC>4THENTH(J)=K
11360 OV(2)=OV(1):OV(1)=OV(0)
11370 OV(0)=1+(PP=LP)
11390 J=4*OV(2)+2*OV(1)+1*OV(0)
11400 I=TH(J)
11410 IFI=0GOTO11450
11420 PP=(LP-.5)*I+.5
11430 GOTO11500
11450 I=TI
11460 PP=2*((I/2)-INT(I/2))
11500 LL=LP:CC=CC+1:RETURN
```

```
13000 POKEQL,12:PRINT"□"
13002 PRINTTAB(19)"╱‾╲
13003 PRINTTAB(18)"╱´´´╲
13004 PRINTTAB(17)"╱´´´´´´╲
13005 PRINTTAB(16)"|´┌───┐´|
13006 PRINTTAB(16)"|´´▣´´´■
13007 PRINTTAB(16)"|╲◤´´´◥■
13008 PRINTTAB(16)"||▣▄´´´´■╲
13009 PRINTTAB(8)"◥▣´___´´´´ ■´▣|||■|
13010 PRINTTAB(10)"‾‾‾‾‾‾‾‾├─▣|||■´
13011 PRINTTAB(17)"╲
13012 RETURN
53000 DATA£,41,0,255,0,3,126,64,7,131,224,15,189,24
      0,31,126,248,60,255,28,114
53001 DATA126,226,79,129,252,63,189,248,31,189,240,
      15,126,224,7,126,192,2,255
53002 DATA0,0,168
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"□▣▣▣▣▣▣"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
62020 PRINT"▣"TAB(TB)PG$:PRINT"▣"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▣▣"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
```

```
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"QQQQ◣"TAB(TB)MS$:PRINT"QQQQQQQ◣''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQQ"TAB(TB)LEFT$("◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"⌐"":GOSUB61000:GOTO100
```

Hanoi

La tradizione narra che in qualche luogo sperduto dell'Oriente, i sacerdoti di un culto millenario sono costantemente all'opera per cercare di portare a termine un antico compito. Tanto tempo fa, prima ancora dell'avvento della civiltà moderna, il loro tempio si trovava nella città di Hanoi; il compito che essi stanno ancora svolgendo è quello di trasferire una pila formata da tantissimi e pesanti dischi d'argento forati da una guglia dorata ad un'altra, seguendo delle regole ben precise. È scritto che quando la pila sarà stata ricostruita perfettamente, il mondo cesserà di esistere. Dopo aver provato il programma *Hanoi*, vi renderete conto del perché i sacerdoti sono ancora all'opera ed il mondo continua tranquillamente la sua corsa...
Nella simulazione del C-64 potete usare da 2 a 7 dischi (per evitare che diventiate vecchi...) ed avete a disposizione tre piattaforme; la pila iniziale è sulla piattaforma 1 (la più a sinistra) e voi dovete ricostruirla su una qualsiasi delle altre due, spostando un disco per volta, con un'unica regola ferrea: non potete mai posare un disco su di un altro più piccolo. Ogni tentativo fatto in tal senso vi verrà impedito dal C-64.
Alla fine del lavoro, il programma vi dirà in quante mosse siete riusciti (se siete riusciti) e qual era il numero minimo di mosse per trasferire la pila, con vostra grande soddisfazione (se i due numeri coincidono) o rabbia (in caso contrario).

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

COMM @	COMM P	COMM O
COMM I	COMM U	COMM Y
COMM T	COMM H	COMM K
COMM N	COMM D	COMM F
COMM J	COMM L	COMM C
COMM V	COMM +	

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	INST
CTRL WHT	CTRL RED	CTRL CYN
CTRL GRN	CTRL BLU	CTRL YEL
COMM BLU	COMM CYN	COMM RED
COMM GRN		

```
  1 PG$="/H/A/N/O/I/":AU$="DI/GLEN/FISHER"
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/15/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 QI=15:T$="■/▄▄▄▄▄▄▄▄▀▀▀▀▀▀"
102 POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0
105 B$="▄▄▄▄▄▄▄▄▀▀▀▀▀▀▀/"
110 DIMTP$(8),T$(8),BT$(8),B$(8),C$(8)
115 CR$=""
120 FORI=1TO8
130 C$=MID$(T$,2*I,1):C$=C$+C$+C$:C$=C$+C$+C$:C$=
    LEFT$(C$+C$,14)
140 TP$(I)=MID$(T$,2*I-1,1)+C$
```

```
150 C$=MID$(B$,2*I,1):C$=C$+C$+C$:C$=C$+C$+C$:C$=
    LEFT$(C$+C$,14)
160 BT$(I)=MID$(B$,2*I-1,1)+C$
170 NEXTI
200 L$="
210 R$="
220 DIMLF$(5),RT$(5)
230 FORI=1TO5:LF$(I)=MID$(L$,2*I-1,2):RT$(I)=MID$
    (R$,2*I-1,2):NEXTI
500 PRINT:PRINT"QUANTI DISCHI (FINO A 7) ? ";:GO
    SUB60000:PRINT
510 IFIN$=""THENPRINT"USIAMONE 3":IN$="3":FORI=1T
    O500:NEXT
520 FORI=1TOLEN(IN$)
530 :T$=MID$(IN$,I,1):IFT$>="0"ANDT$<="9"THEN550
540 PRINT"NIENTE";T$;" PER FAVORE.":GOTO500
550 NEXTI
560 N=VAL(IN$):IFN>7THENPRINT"NON POSSO USARNE PI
    U' DI 7.":GOTO500
570 IFN<2THENPRINT"NON ESSERE RIDICOLO!":GOTO500
600 CL$="
610 FOR I=1 TO 7
620 T=INT(RND(1)*LEN(CL$)+1)
630 CL$(I)=MID$(CL$,T,1)
640 CL$=LEFT$(CL$,T-1)+MID$(CL$,T+1)
650 NEXT I
900 DN$="
910 RT$="
1000 FORI=1TO3:FORJ=0TO7:P(I,J)=0:NEXTJ:NEXTI
1100 PRINT"";DN$;"":P(1,0)=N
1110 FORI=1TO5:PRINT
1115 PRINT"
     "";:NEXTI
1120 PRINTDN$;"#1
     ";
1130 PRINT"#2
     ";
1140 PRINT"#3
     ";
1150 PRINTDN$;LEFT$("TTTTTTT",N);
1160 FORI=1TON
1170 PRINTCL$(I);LEFT$(""+RT$,7-I+1);LEFT$("_"+B
     T$(1),2*I+1);"_"
```

```
1180 P(1,N-I+1)=I*2
1190 NEXTI
1800 MV=0
1900 TM=TI+60
1910 IFTI<TMTHEN1910
1950 GOSUB8000
2000 PRINT"▯":PR$="DA´QUALE´PILA?´":GOSUB5000:IFIN
     $=""THEN1950
2010 F=VAL(IN$)
2020 IFP(F,0)<1THENPRINT"▯LA´PILA´E´´VUOTA.":GOTO1
     900
2050 PR$="A´QUALE´PILA?´":GOSUB5000:IFIN$=""THEN19
     50
2060 T=VAL(IN$)
2070 IFF=TTHENPRINT"▯NON´MUOVI´NIENTE!":GOTO1900
2080 IFP(T,0)=0THEN2100
2090 IFP(F,P(F,0))>P(T,P(T,0))THENPRINT"▯NON´VA´BE
     NE.":GOTO1900
2100 FC=P(F,0):FW=P(F,FC):TC=P(T,0):TW=P(T,TC):MV=
     MV+1
2110 X=1+13*(F-1)+7-FW/2
2120 PRINT DN$;LEFT$("TTTTTTTTT",FC+1);LEFT$("■"+R
     T$+RT$+RT$,X);
2125 LF$=LEFT$("▯■■■■■■■■■■■■■■■■",FW+1)
2130 FORI=1TO 8:T$(I)=LEFT$(TP$(I),1+FW):B$(I)=LEF
     T$(BT$(I),1+FW):NEXTI
2135 HT=0:J=1:IFF>TTHENJ=-1
2140 FORI=FTOTSTEPJ
2145 IFP(I,0)>HTTHENHT=P(I,0)
2150 NEXTI
2155 IFHT=P(T,0)THENHT=HT+1:GOTO2163
2160 IFABS(F-T)>1THENIFHT=P(2,0)THENHT=HT+1
2163 PRINT CL$(P(F,P(F,0))/2);
2165 FORI=FC TO HT
2170 :FOR J=1TO8
2175 :PRINTT$(J);LF$;B$(J);LF$;"TT";
2180 :NEXTJ
2185 :PRINT"▯";
2190 NEXTI
2195 PRINT"▯";
2200 L$=LEFT$("■■■■■■■■■■■■■■■■■■",1+FW):R$=LEFT$(RT
     $,FW-1)
```

```
2201 PRINT"■";LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´",FW);"■";LEF
     T$("▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮",FW);
2205 IFF>TTHEN2250
2210 FORI=F*13TOT*13-1
2215 :FORJ=1TO5
2220 PRINTLF$(J);R$;RT$(J);L$;
2225 NEXTJ
2226 PRINT"■";
2230 NEXTI
2235 GOTO2300
2250 FORI=T*13TOF*13-1
2255 PRINT"■";
2260 :FORJ=5TO1STEP-1
2265 ::PRINTLF$(J);R$;RT$(J);L$;
2270 :NEXTJ
2275 NEXTI
2300 FORI=HT-1TOTCSTEP-1
2310 :FORJ=8TO1STEP-1
2320 :PRINTT$(J);LF$;B$(J);LF$;"■■";
2330 :NEXTJ
2340 :PRINT"■";
2350 NEXTI
2410 PRINTLEFT$("■_"+BT$(1),FW+1);"_"
2500 P(T,0)=P(T,0)+1
2510 P(T,P(T,0))=P(F,P(F,0))
2520 P(F,0)=P(F,0)-1
2600 IFP(2,0)<>NANDP(3,0)<>NTHEN1900
2700 GOSUB8000
2710 PRINT"■■´´´´´´ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬ "
2720 PRINT"´´´´´´■CE´L´HAI´FATTA!■ "
2730 PRINT"´´´´´´ ■▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬■ "
2740 PRINT"■■CI´SONO´VOLUTE";MV;LEFT$("MOSSE",5+(M
     V=1));"´PER´FARLO"
2750 T=2↑N-1:PRINT"■LA´SOLUZIONE´PIU´´VELOCE´ERA"
2760 PRINT"IN´";T;LEFT$("MOSSE",5+(T=1));"."
2770 PRINT"■■GIOCHI´ANCORA?´";:GOSUB60000:PRINT"■"
2780 IFLEFT$(IN$,1)="N"THENEND
2790 CLR:GOTO100
2800 END
5000 PRINTPR$;
5010 GOSUB60000:PRINT:IFIN$=""THENRETURN
5015 IFLEFT$(IN$,1)="Q"THENEND
5016 IFLEN(IN$)>1THEN5030
```

```
 5020 IFIN$>="1"ANDIN$<="3"THENRETURN
 5030 PRINT"QUESTA PILA NON C'E'."
 5040 FORI=1TO500:NEXTI
 5050 PRINT"                         "
 5060 PRINT"  ";PR$;LEFT$("                             
      ",LEN(IN$))
 5070 PRINT"  ";:GOTO5000
 8000 PRINT" ";
 8010 FORI=1TO4:PRINT"                                   
      ":NEXTI
 8020 PRINT" ";
 8030 RETURN
 9000 PRINT" "
60000 IN$=" ":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$(" ▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      " ▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"       "TAB(TB)LEFT$("                     
          ",LN)
62020 PRINT" "TAB(TB)PG$:PRINT" "TAB(TB)LEFT$("    
                          ",LN)
62030 PRINT"  "TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI RETURN PER INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI IL JOYSTICK PER INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"     "TAB(TB)MS$:PRINT"         ▶        
       (C) 1983 THE CODE WORKS"
```

```
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQQ"TAB(TB)LEFT$("▒◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"[illegible]":GOSUB61000:GOTO100
```

Miser

Miser è uno dei due giochi di questo libro che non è stato tradotto in italiano, perché da un lato avrebbe perso molto nella traduzione, dall'altro quest'ultima sarebbe possibile solamente intervenendo nella filosofia stessa del programma per cui — come quasi sempre in questi casi — converrebbe probabilmente riscriverlo totalmente.
Abbiamo quindi preferito lasciarlo nella versione originale, per il divertimento di chi si trova a suo agio con l'inglese parlato, aggiungendo in questa introduzione alcune indicazioni che potrebbero esservi utili.
Se poi qualche smaliziato programmatore di C-64 volesse cimentarsi nella traduzione in italiano, la McGraw-Hill sarà ben lieta di esaminarne i risultati per una prossima edizione del libro!
Nella casa, abitata da un vecchio avaro, sono molti i tesori nascosti ed il gioco è un piccolo *adventure game* in cui dovrete dar sfoggio del vostro spirito di avventura, senza rimpiangere l'idea di aver iniziato e senza spaventarvi di fronte agli agghiaccianti pericoli che vi sbarreranno la via! Sicuramente molte delle cose che vi attendono una volta entrati nella vecchia casa, non vi sono mai capitate in tutta la vita!
Una volta iniziato il gioco, vi si presenteranno una serie di situazioni (descrizione dell'ambiente in cui vi trovate, oggetti particolari presenti, che potete ignorare o prendere, pericoli, ecc.) e una o più possibili uscite dall'ambiente (con i punti cardianli, N, S, E, W). Dovrete fornire dei semplici comandi di una o due parole, come per esempio TAKE SWORD (prendo la spada) o SHOOT SNAKE (sparo al serpente); se nell'ambiente in cui vi trovate non c'è una spada, o non c'è un serpente, oppure voi non avete un fucile con cui spararli, non succederà assolutamente nulla (o forse il serpente ucciderà voi...)

Per muovervi utilizzate indicazioni come GO WEST, oppure WEST, o anche semplicemente W. Tutti i comandi devono avere la forma <verbo> – <nome> (ovviamente in inglese): basta utilizzare dei verbi molto semplici, come GET, TAKE, OPEN, ecc. Considerate che i verbi vengono identificati in base alla prima o alle prime due lettere; provate ad usare dei sinonimi fino a trovare quelli usati dall'autore e non pensate che un oggetto sia inutile solo perché sembra tale in quel momento... (questo vale soprattutto per l'inizio del gioco: vi ricordiamo che MAT significa zerbino e cosa c'è di solito sotto lo zerbino?).
Esistono quattro comandi particolari e molto utili: INVEN vi dice cosa state portando con voi; SCORE vi segnala il punteggio raggiunto; LOOK vi descrive l'ambiente in cui vi trovate e infine QUIT fa terminare il gioco (ma non desistete subito!)
Ovviamente potreste leggere e studiare il programma per trovare le soluzioni, ma oltre ad essere piuttosto complicato non sarebbe neanche molto divertente: è senz'altro più facile eseguirlo che non cercare di capirlo.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

 SIMBOLI GRAFICI
 COMM +

 COMANDI & COLORI
 RVS ON          RVS OFF        HOME
 CLEAR           CRSR-D         CRSR-U
 CRSR-L          CTRL WHT       CTRL YEL
 CTRL CYN        CTRL PUR
```

```
  1 PG$="'M'I'S'E'R'":AU$="BY'MARY'JEAN'WINTER"
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/15/83 GF
 50 :
 90 GOTO 62000
100 QI=254:DEFFNA(X)=OL%(ABS(PT%(X)))
105 POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0
```

```
200 DIMR$(48),R%(48,4),OM$(28),OL%(28),V$(30),O$(
    30),PT%(30)
210 EM=1:PF=1:FB=1:H$(1)="WHAT?":H$(2)="I'DON'T'U
    NDERSTAND'THAT."
300 FORI=0TO48:FORJ=1TO4:READR%(I,J):NEXTJ:READR$
    (I):NEXTI
400 DATA1,0,0,0,FRONT PORCH
401 DATA2,0,0,12,FOYER TO A LARGE HOUSE. DUST IS
    EVERYWHERE
402 DATA3,1,0,0,GREAT HALL. SUITS OF ARMOR LINE T
    HE WALLS
403 DATA0,2,4,16,BREAKFAST ROOM. IT IS BRIGHT AND
     CHEERY
404 DATA0,5,7,3,CONSERVATORY. THROUGH A WINDOW YO
    U SEE A HEDGE-MAZE
405 DATA4,6,0,0,RED-WALLED ROOM
406 DATA5,0,10,0,FORMAL PARLOR
407 DATA0,0,8,4,GREEN DRAWING ROOM
408 DATA0,9,0,7,TROPHY ROOM. ANIMAL HEADS LINE TH
    E WALLS
409 DATA8,0,0,10,DEN
410 DATA0,11,9,6,BLUE DRAWING ROOM
411 DATA10,0,0,0,LIBRARY. EMPTY SHELVES LINE WALLS
412 DATA0,0,1,13,DINING ROOM
413 DATA15,0,12,0,CHINESE ROOM
414 DATA0,0,0,0,$
415 DATA23,13,16,0,KITCHEN. IT IS BARE
416 DATA0,0,3,15,PANTRY. DUST COVERS THE MAHOGANY
     SHELVES
417 DATA0,8,0,18,GAME ROOM
418 DATA21,0,17,19,SMOKING ROOM. THE AIR IS STALE
     IN HERE
419 DATA21,0,18,20,PORTICO. A MURKY POOL GLIMMERS
     ON THE SOUTH SIDE
420 DATA21,21,19,19,HALL OF MIRRORS - A GOOD PLAC
    E TO REFLECT
421 DATA0,19,0,20,BALLROOM. IT HAS A BEAUTIFUL WO
    OD DANCE FLOOR
422 DATA0,0,0,21,CHAPEL. A TABLET SAYS 'DROP A RE
    LIGOUS ITEM OR DIE!!'
423 DATA24,15,40,25,BACK YARD
424 DATA24,23,24,24,FOREST
```

```
425 DATA26,0,23,0,POOL AREA. THERE IS A LARGE SWI
    MMING POOL HERE
426 DATA0,25,0,0,PUMP HOUSE. THERE IS POOL MACHIN
    ERY INSTALLED HERE
427 DATA35,0,31,28,MIDDLE OF THE WESTERN HALLWAY
428 DATA0,0,27,0,WEST BEDROOM
429 DATA39,0,0,0,FRONT BALCONY. THERE IS A LARGE
    ROAD BELOW
430 DATA0,0,0,0,$
431 DATA0,0,38,27,MASTER BEDROOM. THERE'S A HUGE
    FOUR-POSTER BED
432 DATA0,36,0,0,REAR BALCONY. BELOW YOU SEE A HE
    DGE MAZE
433 DATA34,0,0,38,EAST BEDROOM
434 DATA0,33,0,0,CLOSET
435 DATA0,27,36,0,JUNCTION OF THE WEST HALLWAY AN
    D THE NORTH-SOUTH HALLWAY
436 DATA32,0,37,35,CENTER OF THE NORTH-SOUTH HALL
    WAY
437 DATA0,38,0,36,JUNCTION OF THE EAST HALLWAY AN
    D THE NORTH-SOUTH HALLWAY
438 DATA37,39,33,31,MIDDLE OF THE EAST HALLWAY
439 DATA38,29,0,0,SOUTH END OF THE EAST HALLWAY
440 DATA0,42,0,41,HEDGE MAZE
441 DATA44,42,0,0,HEDGE MAZE
442 DATA41,44,43,0,HEDGE MAZE
443 DATA41,23,0,0,HEDGE MAZE
444 DATA0,42,0,45,HEDGE MAZE
445 DATA0,0,44,0,HEDGE MAZE
446 DATA0,0,0,5,WALK-IN VAULT
447 DATA0,40,0,0,DUNGEON. THERE IS LIGHT ABOVE AN
    D TO THE SOUTH
448 DATA0,0,0,0,BOTTOM OF THE SWIMMING POOL. A LA
    DDER LEADS UP AND OUT
500 FORI=1TO30:READV$(I):NEXTI
510 DATAGET,TAKE,MOVE,SLID,PUSH,OPEN,READ,INVE,Q
511 DATADROP,SAY,POUR,FILL,UNLO,LOOK
512 DATAGO,NORT,N,SOUT,S,EAST,E,WEST,W,SCOR,TURN,
    JUMP,SWIM,I,FIX
550 FORI=1TO30:READO$(I),PT%(I):NEXTI
560 DATARIPC,17,MAT,10,PAPE,13,BUCK,1,SWOR,9,KEY,
    20,VALV,-1,LADD,-1
```

```
570 DATASLIP,19,RUG,15,BOOK,23,DOOR,-1,CABI,-1,RI
    TN,-1,VICT,-1,ORGA,-1,PARA,14
580 DATASTAI,-1,PENN,12,CROS,11,LEAF,4,BAG,5,>$<,
    -1,>$<,-1,RING,7,PAIN,8
590 DATAVAUL,-1,POOL,-1,XYZZ,-1,PLUG,-1
600 FORI=1TO28:READOM$(I),OL%(I):NEXTI:PRINT"⎕"
610 DATAPLASTIC BUCKET,26,VICIOUS SNAKE,4,CHARMED
     SNAKE,-2,*GOLDEN LEAF*,45
611 DATA*BULGING MONEYBAG*,46,>$<,-2,*DIAMOND RIN
    G*,48
612 DATA*RARE PAINTING*,39,SWORD,13,MAT,0,RUSTY C
    ROSS,23,PENNY,28
613 DATAPIECE OF PAPER,31,PARACHUTE WITH NO RIPCO
    RD,34,ORIENTAL RUG,6
614 DATATRAPDOOR MARKED ´DANGER´,-2
615 DATAPARACHUTE RIPCORD,-2,PORTAL IN THE NORTH
    WALL,-2
616 DATAPAIR OF *RUBY SLIPPERS*,-2,BRASS DOOR KEY
    ,-2
617 DATAMAJESTIC STAIRCASE LEADING UP,2
618 DATAMAJESTIC STAIRCASE LEADING DOWN,27,BATTER
    ED BOOK,11
619 DATAORGAN IN THE CORNER,21,OPEN ORGAN IN THE
    CORNER,-2
620 DATACABINET ON ROLLERS AGAINST ONE WALL OVER,
    5,REPAIRED PARACHUTE,-2
621 DATA"SIGN´SAYING´´DROP´COINS´FOR´LUCK´",19
699 GOTO14000
700 PRINT:SC=0:SF=0:GOSUB60000:IFLEN(IN$)=0THEN700
720 IFLEFT$(IN$,1)="´"THENIN$=RIGHT$(IN$,LEN(IN$)
    -1):GOTO720
730 IFRIGHT$(IN$,1)="´"THENIN$=LEFT$(IN$,LEN(IN$)
    -1):GOTO730
735 SP=LEN(IN$)+1:PRINT
740 SC=SC+1:IFMID$(IN$,SC,1)="´"THENSF=SF+1:SP=SC
750 IFSC<LEN(IN$)THEN740
760 IFSF>-1ANDSF<2THENGOTO780
770 PRINT"PLEASE´TYPE´A´ONE´OR´TWO´WORD´COMMAND":
    GOTO700
780 CV$=LEFT$(IN$,SP-1):FORX=1TO30:IFLEFT$(CV$,4)
    =V$(X)THENI=X:GOTO800
790 NEXTX:GOTO50000
800 IFSF=0THENCO$="":J=0:GOTO900
```

```
 810 CO$=MID$(IN$,SP+1,4):FORX=1TO30:IFCO$=O$(X)TH
     ENJ=X:GOTO 900
 820 NEXTX:GOTO 50000
 830 GOTO700
 900 ONIGOTO1000,1000,2000,2000,2000,4000,5000,600
     0,7000,8000,9000,10000
 910 ONI-12GOTO11000,12000,14000,15000,16000,16000
     ,17000,17000,17010,17010
 920 ONI-22GOTO19000,19000,20000,21000,22000,24000
     ,6000,25000
1000 IFJ=0THEN50000
1002 IFPT%(J)=-1THENPRINT"I'AM'UNABLE'TO'DO'THAT."
     :GOTO700
1005 IFFNA(J)=-1THENPRINT"YOU'RE'ALREADY'CARRYING'
     IT":GOTO700
1010 IFFNA(J)<>CPTHEN51000
1020 OL%(PT%(J))=-1:PRINT"OK"
1030 X=PT%(J):IF(X>3ANDX<9)ORX=19THENPRINT"YOU'GOT
     'A'TREASURE!":GT=GT+1
1040 IFJ=2ANDOL%(20)=-2THENPRINT"YOU'FIND'A'DOOR'K
     EY!":OL%(20)=0
1045 IFJ=10ANDOL%(16)=-2THEN2200
1050 GOTO700
2000 IFJ=0THEN50000
2005 IFJ=13ANDCP=5ANDR%(5,3)=0THEN2100
2010 IFPT%(J)=-1THENPRINT"THAT'ITEM'STAYS'PUT.":GO
     TO700
2020 IF(FNA(J)<>CP)AND(FNA(J)<>-1)THEN51000
2030 IFJ=2ANDOL%(20)=-2THEN1040
2040 IFJ=10ANDOL%(16)=-2THEN2200
2050 PRINT"MOVING'IT'REVEALS'NOTHING."
2060 GOTO700
2100 PRINT"BEHIND'THE'CABINET'IS'A'VAULT!"
2110 FV=1:GOTO699
2200 PRINT"YOU'FIND'A'TRAP'DOOR!"
2210 OL%(16)=6:GOTO699
4000 IFJ=0THEN50000
4002 IFJ<>11THEN4030
4005 IF(FNA(J)<>CP)AND(FNA(J)<>-1)THEN4030
4010 IN$="SCRAWLED'IN'BLOOD'ON'THE'INSIDE'FRONT'CO
     VER'IS'THE'MESSAGE,"
4011 GOSUB53000:PRINT
```

```
4020 PRINT"''VICTORY''IS'A'PRIZE-WINNING'WORD'.":G
     OTO700
4030 IFJ=7THENPRINT"TRY'TURNING'IT.":GOTO700
4040 IFJ<>12THEN4120
4050 IFCP=0ANDDU=0THENPRINT"SORRY,'THE'DOOR'IS'LOC
     KED.":GOTO700
4060 IFCP=0ANDDUTHENPRINT"IT'S'ALREADY'OPEN.":GOTO
     700
4070 IFCP<>6THEN51000
4080 IN$="YOU'OPEN'THE'DOOR.'YOU'LEAN'OVER'TO'PEER
     'IN,'AND'YOU'FALL'IN!"
4090 GOSUB53000:CP=47:PRINT:GOTO699
4120 IFJ<>13THEN4160
4130 IFOL%(26)<>CPTHEN51000
4140 PRINT"THE'CABINET'IS'EMPTY'AND'DUSTY."
4150 IN$="SCRIBBLED'IN'DUST'ON'ONE'SHELF'ARE'THE'W
     ORDS,''BEHIND'ME'."
4155 GOSUB53000:PRINT:GOTO700
4160 IFJ<>22THEN4190
4170 IFFNA(J)<>CPANDFNA(J)<>-1THEN51000
4180 PRINT"THE'BAG'IS'KNOTTED'SECURELY.":PRINT"IT'
     WON'T'OPEN.":GOTO700
4190 IFJ<>27THEN4230
4200 IFCP<>5ORFV=0THEN51000
4210 IFVOTHENPRINT"IT'S'ALREADY'OPEN.":GOTO700
4220 PRINT"I'CAN'T,'IT'S'LOCKED.":GOTO700
4230 IFJ<>16THENPRINT"I'DON'T'KNOW'HOW'TO'OPEN'THA
     T.":GOTO700
4232 IFCP<>21THEN51000
4235 IFGG=0THENPRINT"IT'S'STUCK'SHUT.":GOTO700
4240 IFOL%(24)=-2THENPRINT"IT'S'ALREADY'OPEN.":GOT
     O700
4250 PRINT"AS'YOU'OPEN'IT,'SEVERAL'OBJECTS":PRINT"
     SUDDENLY'APPEAR!"
4260 OL%(24)=-2:OL%(25)=21:OL%(19)=21:OL%(17)=21:G
     OTO699
5000 IFJ=0THEN50000
5005 IFPT%(J)>-1THENIFFNA(J)<>CPANDFNA(J)<>-1THEN5
     1000
5010 IFPT%(J)=-1THENPRINT"THERE'S'NOTHING'WRITTEN'
     ON'THAT.":GOTO700
5020 IFJ<>3ANDJ<>11THENPRINT"THERE'S'NOTHING'WRITT
     EN'ON'THAT.":GOTO700
```

```
5030 IFJ=11THENPRINT"THE´FRONT´COVER´IS´INSCRIBED´
     IN´GREEK.":GOTO700
5040 PRINT"IT´SAYS,´´12-35-6´.":PRINT"HMM..´LOOKS´
     LIKE´A´COMBINATION."
5050 KC=1:GOTO700
6000 PRINT"YOU´ARE´CARRYING´THE´FOLLOWING:▮"
6010 FI=0:FOR X=1TO 27:IFOL%(X)=-1THENPRINTOM$(X):
     FI=1
6020 IFX=1ANDBFANDOL%(1)=-1THENPRINT"´´THE´BUCKET´
     IS´FULL´OF´WATER."
6025 IFX=14ANDOL%(14)=-1THENPRINT"´´(BETTER´FIX´IT
     )"
6030 NEXTX:IFFI=0THENPRINT"NOTHING´AT´ALL."
6040 GOTO700
7000 PRINT"DO´YOU´REALLY´WANT´TO´QUIT´NOW?"
7001 GOSUB60000:IFIN$=""THEN7001
7002 IFLEFT$(IN$,1)<>"Y"THENPRINT:PRINT"▮OK":GOTO7
     00
7005 PRINT"▮"
7010 PRINT"▮YOU´ACCUMULATED";GT;"TREASURES,"
7020 PRINT"FOR´A´SCORE´OF";GT*20;"POINTS."
7030 PRINT"(100´POSSIBLE)":IFES=0THENPRINT"▮HOWEVE
     R,´YOU´DID´NOT´ESCAPE."
7040 PRINT"▮THIS´PUTS´YOU´IN´A´CLASS´OF:":IFESTHEN
     GT=GT+1
7050 ONGT+1GOTO7060,7070,7075,7090,7100,7110,7115
7060 PRINT"<BEGINNER´ADVENTURER>":GOTO7120
7070 PRINT"<AMATEUR´ADVENTURER>":GOTO7120
7075 PRINT"<JOURNEYMAN´ADVENTURER>":GOTO7120
7090 PRINT"<EXPERIENCED´ADVENTURER>":GOTO7120
7100 PRINT"<PRO´ADVENTURER>":GOTO7120
7110 PRINT"<MASTER´ADVENTURER>":GOTO7120
7115 PRINT"<GRANDMASTER´ADVENTURER>"
7120 IFGT<>6THENPRINT"▮BETTER´LUCK´NEXT´TIME!"
7150 END´
8000 IFFNA(J)<>-1THENPRINT"YOU´AREN´T´CARRYING´IT!
     ":GOTO700
8010 X=PT%(J)
8015 IF(X>3ANDX<9)ORX=19THENPRINT"DON´T´DROP´*TREA
     SURES*!":GOTO700
8020 IFCP=19ANDJ=19THEN8100
8030 IFCP=22ANDJ=20THEN8200
8040 OL%(PT%(J))=CP:PRINT"OK":GOTO700
```

```
 8100 PRINT"AS´THE´PENNY´SINKS´BELOW´THE´SURFACE´OF"
 8105 PRINT"THE´POOL,´A´FLEETING´IMAGE´OF´A´CHAPEL"
 8110 PRINT"WITH´DANCERS´OUTSIDE´APPEARS."
 8130 R%(21,3)=22:OL%(12)=-2:GOTO700
 8200 PRINT"EVEN´BEFORE´IT´HITS´THE´GROUND,´THE":PR
      INT "CROSS´FADES´AWAY"
 8210 PRINT"■THE´TABLET´HAS´DISINTEGRATED."
 8215 PRINT"■YOU´HEAR´MUSIC´FROM´THE´ORGAN."
 8220 GG=1:OL%(11)=-2:R$(22)="CHAPEL"
 8221 OM$(24)="CLOSED´ORGAN´PLAYING´MUSIC´IN´THE´CO
      RNER":GOTO700
 9000 IFJ=0THENPRINT"SAY´WHAT???":GOTO700
 9010 IFJ=14THEN9100
 9020 IFJ=15THEN9200
 9030 IFJ>28THEN9300
 9040 PRINT"OKAY,´´";RIGHT$(IN$,LEN(IN$)-SP);"´."
 9050 FORX=1TO1000:NEXTX:PRINT"NOTHING´HAPPENS.":GO
      TO700
 9100 IFCP<>4ORCHTHENPRINT"NOTHING´HAPPENS.":GOTO700
 9110 IN$="THE´SNAKE´IS´CHARMED´BY´THE´VERY´UTTERAN
      CE´OF´YOUR´WORDS."
 9111 GOSUB53000:PRINT
 9120 CH=1:OL%(2)=-2:OL%(3)=4:GOTO700
 9200 IFCP<>8ORPOTHENPRINT"NOTHING´HAPPENS.":GOTO700
 9210 PRINT"A´PORTAL´HAS´OPENED´IN´THE´NORTH´WALL!!"
 9220 PO=1:R%(8,1)=17:OL%(18)=8:GOTO700
 9300 PRINT"A´HOLLOW´VOICE´SAYS,´´WRONG´ADVENTURE´.
      ":GOTO700
10000 IFJ<>4THENPRINT"I´WOULDN´T´KNOW´HOW.":GOTO700
10010 IFOL%(1)<>-1ANDOL%(1)<>CPTHEN51000
10020 IFBF=0THENPRINT"THE´BUCKET´IS´ALREADY´EMPTY."
      :GOTO700
10030 IFCP=19THENPRINT"OK":GOTO700
10040 IFCP=10ANDFBTHEN10050
10045 PRINT"THE´WATER´DISAPPEARS´QUICKLY.":BF=0:GOT
      O700
10050 PRINT"CONGRATULATIONS!´YOU´HAVE´VANQUISHED":P
      RINT"THE´FLAMES."
10060 FB=0:BF=0:GOTO699
11000 IFJ=0THEN50000
11010 IFPT%(J)=-1THENPRINT"THAT´WOULDN´T´HOLD´ANYTH
      ING.":GOTO700
11020 IFFNA(J)<>CPANDFNA(J)<>-1THEN51000
```

```
11030 IFJ<>4THENPRINT"THAT´WOULDN´T´HOLD´ANYTHING."
      :GOTO700
11040 IFBFTHENPRINT"IT´S´ALREADY´FULL.":GOTO700
11050 IFCP=25ANDPFTHENPRINT"I´D´RATHER´LEAVE´THE´ME
      RCURY´ALONE.":GOTO700
11060 IFCP<>23ANDCP<>19THENPRINT"I´DON´T´SEE´ANY´WA
      TER´HERE.":GOTO700
11070 PRINT"YOUR´BUCKET´IS´NOW´FULL.":BF=1:GOTO700
12000 IFJ=0THEN50000
12010 IFJ<>12ANDJ<>27THENPRINT"I´DON´T´KNOW´HOW´TO´
      UNLOCK´ONE.":GOTO700
12020 IFCP<>0ANDCP<>5ANDCP<>6THEN51000
12030 IFCP=0ANDJ=12THEN12200
12040 IFCP=5ANDJ=27THEN12300
12050 IFCP<>6ORJ<>12OROL%(16)=-2THEN51000
12100 PRINT"THE´TRAPDOOR´HAS´NO´LOCK":GOTO700
12200 IFDUTHENPRINT"IT´S´ALREADY´UNLOCKED.":GOTO700
12210 IFOL%(20)<>-1THENPRINT"I´NEED´A´KEY.":GOTO700
12220 PRINT"THE´DOOR´EASILY´UNLOCKS´AND´SWINGS´OPEN
      .":DU=1:GOTO699
12300 IFVOTHENPRINT"IT´S´ALREADY´OPEN.":GOTO700
12305 IFFV=0THEN51000
12310 IFKC=0THENPRINT"I´DON´T´KNOW´THE´COMBINATION.
      ":GOTO700
12320 PRINT"OK,´LET´S´SEE.´12..35..6..":PRINT"<CLIC
      K!>´THE´DOOR´SWINGS´OPEN."
12330 VO=1:R%(5,3)=46:GOTO699
14000 IN$="■YOU´ARE´IN´THE´"+R$(CP)+".":GOSUB53000:
      PRINT
14010 FORX=1TO28:IFOL%(X)<>CPTHEN14020
14011 IN$="THERE´IS´A´"+OM$(X)+"´HERE.":PRINT:GOSUB
      53000:PRINT
14020 IFX=1ANDBFANDOL%(1)=CPTHENPRINT"´´´THE´BUCKET
      ´IS´FULL´OF´WATER."
14030 NEXT X
14040 IF CP=25ANDPF THEN PRINT "■THE´POOL´IS´FULL´O
      F´LIQUID´MERCURY!"
14050 IF CP<>25ORPFTHEN14060
14055 PRINT"■THE´POOL´S´EMPTY.":IFOL%(7)<>48THEN140
      60
14056 PRINT "■I´SEE´SOMETHING´SHINY´IN´THE´POOL!"
14060 IF CP<>10ORFB=0THEN14090
14070 PRINT"■THERE´IS´A´HOT´FIRE´ON´THE´SOUTH´WALL!"
```

```
14080 PRINT"IF´I´GO´THAT´WAY´I´LL´BURN´TO´DEATH!"
14090 IF CP<>16THEN14110
14100 IN$="▮A´RICH,´FULL´VOICE´SAYS,´´RITNEW´IS´A´C
      HARMING´WORD´."
14105 GOSUB53000:PRINT
14110 IFCP=26THENPRINT"▮THERE´IS´A´VALVE´ON´ONE´OF´
      THE´PIPES."
14115 IFCP=23THENPRINT"▮THERE´IS´A´LEAKY´FAUCET´NEA
      RBY."
14120 IFCP=10ANDFB=0THENPRINT"▮THERE´IS´EVIDENCE´OF
      ´A´RECENT´FIRE´HERE."
14125 IFCP=5ANDFVTHENPRINT"▮THERE´IS´A´VAULT´IN´THE
      ´EAST´WALL."
14126 IFCP=5ANDVOTHENPRINT"THE´VAULT´IS´OPEN."
14127 IFCP=0ANDDUTHENPRINT"▮AN´OPEN´DOOR´LEADS´NORT
      H."
14130 IFCP<>48THENPRINT"▮OBVIOUS´EXITS:":IFR%(CP,1)
      >0THENPRINT"N´";
14140 IFR%(CP,2)>0THENPRINT"S´";
14150 IFR%(CP,3)>0THENPRINT"E´";
14160 IFR%(CP,4)>0THENPRINT"W´";
14170 PRINT:GOTO700
15000 IFJ<>8ANDJ<>18ANDJ<>28THEN50000
15010 IF(J=8ANDCP<>48)OR(J=28ANDCP<>25)THEN51000
15015 IFJ=18ANDCP<>2ANDCP<>27THEN51000
15020 IFJ=8THENCP=25:GOTO699
15030 IFJ=28ANDPFTHENPRINT"THE´POOL´IS´FULL´OF´MERC
      URY!":GOTO700
15040 IFJ=28THENCP=48:GOTO699
15050 IFCP=27THENCP=2:GOTO699
15060 IFOL%(9)=-1THEN15070
15061 IN$="THE´SUITS´OF´ARMOR´PREVENT´YOU´FROM´GOIN
      G´UP!":GOSUB53000
15062 PRINT:GOTO700
15070 PRINT"THE´SUITS´OF´ARMOR´TRY´TO´STOP´YOU,"
15080 PRINT"BUT´YOU´FIGHT´THEM´OFF´WITH´YOUR´SWORD.
      ":CP=27:GOTO699
16000 IFCP=0ANDDU=0THENPRINT"THE´DOOR´IS´LOCKED´SHU
      T.":GOTO700
16010 IFR%(CP,1)=0THEN52000
16015 IFCP=0THENPRINT"▮THE´DOOR´SLAMS´SHUT´BEHIND´Y
      OU!"
16020 CP=R%(CP,1):GOTO699
```

```
17000 IFCP=10ANDFBTHENPRINT"YOU´HAVE´BURNT´TO´A´CRI
      SP!":END
17010 IFCP=4ANDCH=0THEN17060
17030 D=2:IFI=21ORI=22THEND=3
17040 IFR%(CP,D)=0THEN52000
17050 CP=R%(CP,D):GOTO699
17060 IFPS=0THENPRINT"THE´SNAKE´IS´ABOUT´TO´ATTACK!
      ":PS=1:GOTO700
17070 PRINT"THE´SNAKE´BITES´YOU!":PRINT"YOU´ARE´DEA
      D.":END
19000 IFR%(CP,4)=0THEN52000
19010 CP=R%(CP,4):GOTO699
20000 PRINT:PRINT"IF´YOU´WERE´TO´QUIT´NOW,":PRINT"Y
      OU´WOULD´HAVE´A´SCORE´OF";
20010 PRINTGT*20;"POINTS.":PRINT"(100´POSSIBLE)N"
20020 PRINT"DO´YOU´INDEED´WISH´TO´QUIT´NOW?´";
20030 GOSUB60000
20040 PRINT:IFLEFT$(IN$,1)="Y" THEN 7010
20050 IFLEFT$(IN$,1)<>"N"THENPRINT"PLEASE´ANSWER´YE
      S´OR´NO":GOTO20020
20060 PRINT"OK":PRINT:GOTO700
21000 IFJ<>7THENPRINT"I´DON´T´KNOW´HOW´TO´TURN´SUCH
      ´A´THING.":GOTO700
21010 IFCP<>26THEN51000
21020 IN$="WITH´MUCH´EFFORT,´YOU´TURN´THE´VALVE´5´T
      IMES.´YOU´HEAR´THE´SOUND´"
21030 IN$=IN$+"OF´LIQUID´":GOSUB53000:PRINT:PRINT"F
      LOWING´THROUGH´PIPES."
21040 PF=1-PF
21050 IFPF=0ANDOL%(7)=-3THENOL%(7)=25:GOTO700
21060 IFPFANDOL%(7)=25THENOL%(7)=-3:GOTO700
21070 GOTO700
22000 IFCP<>27ANDCP<>29ANDCP<>32THEN22050
22010 PRINT"YOU´JUMP..":IFCP=27THEN22500
22020 IFOL%(14)=-1THEN22100
22030 IFOL%(27)=-1THEN22200
22040 PRINT"YOU´HIT´THE´GROUND.":GOTO22540
22050 PRINT"THERE´S´NOWHERE´TO´JUMP.":GOTO700
22100 PRINT"THERE´IS´NO´WAY´TO´OPEN´THE´PARACHUTE!"
      :GOTO22040
22200 PRINT"YOU´YANK´THE´RIPCORD´AND´THE"
22210 PRINT"´CHUTE´COMES´BILLOWING´OUT.":IFCP=32THE
      NCP=40:GOTO699
```

```
22220 PRINT"YOU´LAND´SAFELY":PRINT"■CONGRATULATIONS
      ´ON´ESCAPING!"
22230 ES=1:GOTO7010
22500 IFJMTHEN22530
22510 PRINT"YOU´HAVE´LANDED´DOWN-STAIRS,":PRINT"AND
      ´NARROWLY´ESCAPED´SERIOUS"
22520 PRINT"INJURY.´PLEASE´DON´T´TRY´IT´AGAIN.":JM=
      1:CP=2:GOTO699
22530 PRINT"NOW´YOU´VE´DONE´IT!´YOU´IGNORED"
22535 PRINT"MY´WARNING,´AND´AS´A´RESULT"
22540 PRINT"YOU´HAVE´BROKEN´YOUR´NECK!":PRINT"■YOU´
      ARE´DEAD.":END
24000 IFCP=19THEN PRINT"THE´WATER´IS´ONLY´A´FEW´INC
      HES´DEEP.":GOTO700
24010 IFCP<>25THENPRINT"THERE´S´NOTHING´HERE´TO´SWI
      M´IN!":GOTO700
24020 IFPFTHENPRINT"IN´MERCURY?´NO´WAY!":GOTO700
24030 PRINT"THE´POOL´IS´EMPTY.":GOTO700
25000 IFJ=0THEN50000
25010 IFJ=7THENPRINT"I´AIN´T´NO´PLUMBER.":GOTO700
25020 IFJ<>17THENPRINT"I´WOULDN´T´KNOW´HOW.":GOTO700
25030 IFFNA(J)<>CPANDFNA(J)<>-1THEN51000
25040 IFOL%(14)=-2THENPRINT"IT´S´ALREADY´FIXED.":GO
      TO700
25050 IFOL%(17)<>-1THENPRINT"I´NEED´A´RIPCORD.":GOT
      O700
25060 PRINT"I´M´NO´EXPERT,´BUT´I´THINK´IT´LL´WORK."
25070 OL%(27)=OL%(14):OL%(14)=-2:PT%(17)=27:OL%(17)
      =0:GOTO700
50000 PRINTH$(EM):EM=3-EM:GOTO700
51000 PRINT"I´DON´T´SEE´IT´HERE.":GOTO700
52000 PRINT"IT´S´IMPOSSIBLE´TO´GO´THAT´WAY.":GOTO700
53000 IFLEN(IN$)<=40THENPRINTIN$;:RETURN
53005 OE=40
53010 IFMID$(IN$,OE,1)<>"´"THENOE=OE-1:GOTO53010
53020 PRINTLEFT$(IN$,OE):PRINTRIGHT$(IN$,LEN(IN$)-O
      E);:RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"■";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
```

```
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      " █";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"█"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"███████"TAB(TB)LEFT$("                   
          ",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("    
                          ",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI RETURN PER INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"████▲"TAB(TB)MS$:PRINT"████████▲        
       (C) 1983 THE CODE WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"██████████████████"TAB(TB)LEFT$("█▲",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Mad

Questo è il secondo dei due programmi che sono stati lasciati nella versione originale, perché la sua traduzione avrebbe creato una marea insormontabile di problemi. *Mad* infatti inventa delle storie a partire da un certo numero di parole che voi dovete inserire dietro richiesta del C-64: l'esecuzione del programma, così come è strutturato, è possibile solamente in inglese, dove l'infinito dei verbi equivale al presente per tutte le persone (tranne la terza singolare), dove non esiste la necessità di concordare aggettivi e sostantivi e dove basta aggiungere una "s" per fare i plurali. In italiano invece le regole grammaticali imporrebbero dei controlli e delle variazioni sulle parole inserite la cui gestione sarebbe troppo difficile e in ogni caso del programma originario resterebbe ben poco. Anche in questo caso la McGraw-Hill sarà ben lieta di esaminare le proposte degli eventuali programmatori C-64 abbastanza "mad" da lanciarsi nella creazione di un programma analogo in italiano. A chi volesse esercitare il suo inglese, nel frattempo, consigliamo di introdurre le parole richieste (aggettivi, verbi, nomi, avverbi, malattie, ecc.) senza che queste abbiano legami fra di loro, per rendere le storie ancora più pazze e divertenti.
Per cambiare la routine di creazione delle storie e sostituirla con una propria, basta agire sulle linee dalla 10000 alla 11540 (senza oltrepassare la linea 60000, dove inizia la routine di presentazione standard); bisogna tenere conto della seguente tabella e inserire le variabili nel racconto (ognuna è indicata dal simbolo "%" seguito da una lettera).

%A	avverbio
%B	parte del corpo
%C	disastro (calamità naturale)

%D malattia
%E esclamazione
%J aggettivo
%N nome
%P nome plurale
%U numero
%V verbo
%Y animale
%Z nome di una persona che conoscete

Inoltre il segno "=" fa iniziare una nuova riga al programma, mentre due segni "=" producono una riga vuota sullo schermo. La fine della storia deve essere segnalata da uno SHIFT Q.

```
  1 PG$="'M'A'D'":AU$="BY'GLEN'FISHER"
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/16/83 GF
 50 :
 90 GOTO 62000
100 DIMP$(26)
102 POKEVIC+32,9:POKEVIC+33,9
105 DIMM$(100)
110 FORI=0TO25:READP$(I):NEXTI
150 NS=5:DIMUSD(NS)
160 FORI=1TONS:USD(I)=I:NEXTI
```

```
 200 SC=NS:REM RESTART
 300 PRINT"□■■■"
 310 IFSC=0THEN160
 320 RESTORE:FORI=1TO26:READT$:NEXTI
 330 PRINT"INSERISCI LE SEGUENTI PAROLE:":PRINT"(I
     N INGLESE,PER FAVORE)■"
 340 IFSC>(NS-3)THEN400
 350 FORI=1TONS:SN=I
 355 IFUSD(SN)>0THEN365
 360 NEXTI
 365 USD(SN)=-1:GOTO406
 400 I=INT(RND(1)*SC)+1
 401 SN=USD(I)
 402 IFUSD(I)<1THEN400
 403 USD(I)=-1
 406 SC=SC-1
 410 I=0
 500 READS$:IFLEFT$(S$,1)<>"●"THEN500
 510 I=I+1:IFI<>SNTHEN500
 520 N=0
 530 S$=MID$(S$,2,255)
1000 IFS$=""THENM$(N)=M$:N=N+1:M$="":READS$:IFLEFT
     $(S$,1)="●"THEN2000
1010 C$=LEFT$(S$,1):S$=MID$(S$,2,255)
1020 IFC$<>"%"THENM$=M$+C$:GOTO1000
1025 IFS$=""THEN1000
1030 C$=LEFT$(S$,1):S$=MID$(S$,2,255)
1040 T=ASC(C$)-ASC("A")
1050 PRINT
1100 PRINTP$(T);":";
1110 GOSUB60000:T$=IN$:IFIN$=""THENPRINT"□□";:GOTO
     1050
1115 IFIN$="Q"THENPRINT"□■GRAZIE PER AVER GIOCATO"
     :END
1120 M$=M$+T$:GOTO1000
2000 I=-1:PRINT"□";
2003 N=N-1:M$(N)=M$(N)+" "
2005 I=I+1:IFI>NTHEN3000
2007 M$=M$(I)
2010 IFM$=""THEN2005
2020 C$=LEFT$(M$,1):M$=MID$(M$,2,255)
2030 IFC$<>" "ANDC$<>"="THENW$=W$+C$:GOTO2010
2050 IFLEN(L$)+LEN(W$)+1>39THENPRINTL$:L$=""
```

```
 2060 L$=L$+"´"+W$:
 2065 IFC$="="THENPRINTL$:L$=""
 2070 W$="":GOTO2010
 3000 PRINTL$:L$=""
 3010 PRINT"■´VUOI´GIOCARE´ANCORA?´";:GOSUB60000:RJ
      $=IN$
 3020 IFLEFT$(RJ$,1)="N"THEN3500
 3025 GOTO300
 3500 PRINT"■■■■■GRAZIE´PER´AVER´GIOCATO.":END
10000 DATA"UN´AVVERBIO","UNA´PARTE´DEL´TUO´CORPO"
10004 REM C=CALAMITA´
10005 DATA"UN´DISASTRO","UNA´MALATTIA","UN´ESCLAMAZ
      IONE"
10010 DATAF,G,H,I,"UN´AGGETTIVO"
10020 DATAK,L,M,"UN´NOME",O
10030 DATA"UN´NOME´PLURALE",Q,R,S,T
10040 DATA"UN´NUMERO","UN´VERBO",W,X,"UN´ANIMALE"
10050 DATA"IL´NOME´DI´UNA´PERSONA´CHE´CONOSCI"
10065 DATA"●DEAR´SIRS:=="
10070 DATA"I´RECENTLY´PURCHASED´A´%J´COMPUTER´FROM´
      A´%J´STORE.´I´GOT´IT´FOR´"
10075 DATA"%Z,´WHO´JUST´LOVES´ALL´SORTS´OF´%J´GADGE
      TS.´"
10080 DATA"´WHEN´I´BROUGHT´THE´%J´COMPUTER´TO´MY´%N
      ,´IT´WAS´SO´%J"
10090 DATA"´THAT´IT´MADE´MY´%B´ACHE.´I´READ´YOUR´%J
      ´MANUAL,´"
10100 DATA"BUT´IT´DIDN´T´HELP´ME´UNDERSTAND´THE´%J´
      COMPUTER.´"
10110 DATA"I´THINK´THIS´COULD´LEAD´TO´A´SERIOUS´CAS
      E´OF´%D."
10120 DATA"´EVERY´%J´PROGRAM´I´WRITE´SEEMS´TO´BE´%J
      .´CAN´I´EXCHANGE´"
10130 DATA"THIS´%J´COMPUTER´FOR´ONE´THAT´WILL´LET´M
      E´%V"
10140 DATA"´PROGRAMS,´AND´THAT´WON´T´MAKE´MY´%B´SOR
      E?"
10150 DATA"==P.S.´´I´HAVE´%U´OTHER´%P,´AND´THEY´ALL
      ´WORK´BETTER´THAN´"
10160 DATA"YOUR´%J´LITTLE´%Y!"
11210 DATA"●ONCE´UPON´A´TIME,´A´%J´WOMAN´FELL´IN´LO
      VE´WITH´HER´%J´COMPUTER.´"
11220 DATA"SHE´WOULD´BEGIN´EACH´DAY´BY´KISSING´ITS´
      %N´AND´%A´CARESSING´ITS´"
```

```
11230 DATA"%P.´THEN´ONE´DAY,´TRAGEDY´STRUCK:´SHE´AW
      OKE,´AND´FOUND´HER"
11240 DATA"´COMPUTER´DESTROYED´BY´A´%C.´%E!´SHE´SAI
      D,´HOW´CAN´I´EVER´BE´"
11250 DATA"%J´AGAIN?´BUT´THEN´A´"
11260 DATA"WONDERFUL´THING´CAME´TO´PASS:´%A,´A´BRAN
      D´NEW´%J´COMPUTER´APPEARED"
11270 DATA"´ON´HER´DESK.´IT´HAD´A´%J´USERS´S´%N,´AN
      D´IT´WORKED´"
11280 DATA"%A!´´%E!´THE´%N´LIKES´ME!´,´SHE´EXCLAIME
      D.=="
11310 DATA"●=HOW´TO´GET´AHEAD...=="
11320 DATA"FIRST,´YOU´MUST´ALWAYS´TRY´TO´%V´YOUR´BO
      SS.´"
11330 DATA"GO´TO´WORK´%A,´AND´ALWAYS´EAT´YOUR´%N´AT
      ´YOUR´%N.´"
11340 DATA"´BE´%J´WHEN´YOU´ANSWER´THE´%N,´AND´WHEN´
      YOU´ARE´"
11350 DATA"ASKED´TO´%V´A´%J´JOB,´BE´SURE´AND´GIVE´I
      T´YOUR´"
11360 DATA"BEST´%N.==REMEMBER,´THE´CUSTOMER´IS´ALWA
      YS´%J!"
11370 DATA"●==RECENT´EMPLOYEE´INJURIES:=="
11380 DATA"AN´ELECTRICAL´MAINTENANCE´MAN´TOUCHED´A´
      %N´TO´A´METAL´%N.´"
11390 DATA"THE´EXPLOSION´HURT´HIS´%B.=="
11400 DATA"A´PROFESSOR´WAS´HIT´BY´A´%N´AND´SUFFERED
      ´"
11410 DATA"BRUISES´AND´CUTS´ON´HER´%B.=="
11420 DATA"A´FOOD´SERVICE´WORKER´FELL´WHILE´MOPPING
      ´THE´%N,´"
11430 DATA"INJURING´HER´LEGS.=="
11440 DATA"A´COMPUTER´PROGRAMMER´FELL´ASLEEP´AT´HER
      ´TERMINAL.´"
11450 DATA"A´%C´OCCURRED´WHILE´SHE´SLEPT,"
11460 DATA"´CAUSING´HER´%J´COMPUTER´TO´FALL´ON´HER´
      %B.=="
11470 DATA"●CLASSIFIED´ADS:=="
11480 DATA"FREE´%N´LESSONS´IN´EXCHANGE´FOR´KEEPING´
      %N´"
11490 DATA"FREE´OF´%N.´(766-2337)=="
11500 DATA"VOLUNTEERS´NEEDED´FOR´RESEARCH´PROJECT.´
      MUST´NOT´"
```

```
11510 DATA"BE'AFRAID'OF'%P,'%P,'OR'A'%J'%N.'FIND'OU
      T'MORE'"
11520 DATA"BY'CALLING'%Z'AT'968-9905=="
11530 DATA"SICKLY'%Y'FOR'SALE.'(976-1880)=="
11540 DATA"●"
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"[graphics]"TAB(TB)LEFT$("''''''''''''''''''
      '''''",LN)
62020 PRINT"[graphics]"TAB(TB)PG$:PRINT"[graphics]"TAB(TB)LEFT$("''''
      '''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT"[graphics]"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"[graphics]"TAB(TB)MS$:PRINT"[graphics]''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"[graphics]"TAB(TB)LEFT$("[graphics]",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"[graphics]":GOSUB61000:GOTO100
```

Godzilla
(joystick)

Allarme generale! *Godzilla* è sul piede di guerra, e sta attaccando il Giappone! Sta a voi fermarlo. Se ci riuscirete il Giappone vi sarà grato in eterno, altrimenti la catastrofe sarà di dimensioni colossali!
Per riuscire ad uccidere *Godzilla* avete a disposizione le tre armi giapponesi (esercito, marina e aviazione), dieci missili a lunga gittata e una bomba H.
Il C-64 costruisce sullo schermo una mappa dell'area interessata dalle operazioni, che comprende il Giappone (in cui è indicata la posizione di Tokio) e una parte dell'oceano circostante; l'intera mappa è divisa in 25 settori. *Godzilla* occupa un settore per volta e voi potrete lanciare l'attacco da uno qualsiasi dei settori circostanti, che in tal caso vengono indicati da un quadrato blu. Il movimento del cursore attraverso la mappa è comandato dal joystick, e sulla destra appaiono i dati riguardanti la popolazione, le truppe, le navi e gli aerei disponibili nel settore illuminato.
Giocherete a fasi alterne con *Godzilla*, che durante il suo turno può spostarsi in uno qualsiasi degli otto settori adiacenti a quello in cui si trova; in genere non distruggerà truppe, armamenti o popolazione se non viene provocato da un attacco, tranne nel caso in cui arriva a Tokio dove — essendo la capitale fittamente abitata — non può fare a meno di provocare una strage.
Durante il vostro turno potete attaccare o spostare truppe e navi scegliendo uno degli 8 comandi a disposizione.

1. **Attacco da terra**: le truppe che si trovano nel settore dove è *Godzilla* aprono il fuoco contro di lui, nel numero da voi scelto. Se usato in un settore senza terra, questo comando darà origine a un messaggio di errore.

2. **Attacco dal mare:** tutte le navi che si trovano nel settore di *Godzilla* sparano contro di lui. Anche qui, se usato in una zona senza mare, il comando farà apparire un messaggio di errore.

3. **Attacco aereo**: il numero di aerei, da voi scelto, che si trovano nel settore indicato dal cursore sferrano un attacco contro *Godzilla*. Essi possono attaccare da una distanza massima di due settori.

4. **Movimento di truppe**: l'esercito si può muovere da un settore ad un altro qualsiasi degli otto adiacenti. Usate il joystick, muovendo il cursore blu nel settore dal quale volete effettuare lo spostamento e battete il numero 4: il cursore diventerà rosso e spostandolo nell'area prescelta si effettuerà il movimento di truppe semplicemente premendo il pulsante (l'area deve ovviamente contenere della terra).

5. **Movimento di navi**: si sposta una nave da un settore ad uno degli otto adiacenti. L'operazione si effettua come nel caso precedente, e l'area deve contenere una porzione di mare.
Per annullare queste due operazioni, battete un qualunque tasto dopo che è apparso il cursore rosso.

6. **Missile**: viene attivato il lancio di uno dei 10 missili a disposizione contro *Godzilla*. Il missile viene lanciato automaticamente da un qualunque settore.

7. **Bomba H**: la bomba viene lanciata contro *Godzilla* (attenzione, è una sola) e distrugge tutto quello che si trova nel suo settore e negli otto adiacenti. Inoltre non è detto che con la bomba H riusciate ad uccidere il mostro! Data la gravità dell'arma, in questo caso vi verrà chiesta una conferma dell'ordine, a cui rispondere S o N.

8. **Fine**: termina il gioco prima del tempo.

Potete vincere solo uccidendo *Godzilla*; i danni che gli producete via via sono cumulativi, per cui continuando a colpirlo gravemente alla fine morirà. *Godzilla* invece può vincere in due modi: uccidendo un certo numero di popolazione e truppe o distruggendo Tokio. Attenzione quindi anche con le vostre stesse armi: potrebbero costituire punti in più per il mostro!
Godzilla per il C-64 è basato su un programma scritto per il Commodore PET da Randall Lockwood: la linea 62035, che inserisce questa informazione nella presentazione del gioco, va aggiunta alla routine standard di linea 62000.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
▛ SHIFT £          ● SHIFT Q          ╳ SHIFT V
▔ COMM   Y         | COMM   N         ◥ COMM   *
▀ COMM   U         ▒ COMM   +

COMANDI & COLORI
  RVS   ON           RVS   OFF           HOME
  CLEAR              CRSR-D              CRSR-U
  CRSR-L             CRSR-R              CTRL  BLK
  CTRL  WHT          CTRL  RED           CTRL  CYN
  CTRL  PUR          CTRL  YEL           COMM  BLK
  COMM  RED          COMM  CYN           COMM  PUR
  COMM  GRN          COMM  BLU
```

```
  1 PG$="´G´O´D´Z´I´L´L´A´":AU$="DI´GLEN´FISHER":
    JF=1
  4 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/15/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 DIM TR(4,4),SH(4,4),PL(4,4),PO(4,4),LN(4,4),J
    R(15),JC(15),DM(10),DM$(10)
102 POKEVIC+32,11:POKEVIC+33,0:QI=11
105 DIM BS(11),BG(11),BI(11),NT(24),DR(24)
110 SP=CRT+1016:SB=13*64
115 PRINT "STO´LAVORANDO..."
120 READ T$:IF T$<>"£" THEN 120
130 R0=50:C0=24:HW=0:GW=0
140 DN$="":BL$="´´´´´´´´´´´´´´"
150 SID=54272:FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT
160 C1$="":C2$=""
200 FORI=0 TO15:READ JR(I),JC(I):NEXT I
```

```
 210 FOR I=1 TO 10:READ DM$(I),DM(I):NEXT I
 220 FOR I=1 TO 10:READ BI(I),BS(I),BG(I):NEXT
 230 FOR I=1 TO 24:READ NT(I),T:DR(I)=T*20:NEXT
 510 READ N:FOR I=0 TO N-1:READ T:POKE SB+I,T:NEXT
 520 FOR I=N TO 63:POKE SB+I,0:NEXT
 530 A=SB+64:FOR I=A TO A+60 STEP 3:POKE I,255:POK
     E I+1,255:POKE I+2,224:NEXT
 540 FOR I=0 TO 3:POKE VIC+I+I+1,0:POKE SP+I,14:NE
     XT:POKE VIC+16,0:POKE SP,13
 550 A=SB+128:FOR I=0 TO 63:POKE A+I,0:NEXT
 560 FOR I=0 TO 7:POKE A+3*I,255:NEXT:POKE SP+1,15
 600 POKE VIC+21,15:POKE VIC+23,12:POKE VIC+29,12:
     POKE VIC+27,14
 610 POKE VIC+39,5:POKE VIC+40,1:POKE VIC+41,2:POK
     E VIC+42,6
 620 POKE VIC+2,144
 900 FOR I=1 TO 7 STEP 2:POKE VIC+I,0:NEXT
 910 PRINT"■■■■STO´COSTRUENDO´IL´GIAPPONE...´´´´´´
     ´´´´´"
1000 RESTORE:MP=0:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
1010 READ A,PO:PL=0:SH=0:IF PO>0 THEN PO=INT(1E7/P
     O+.5)
1020 IF PO>0 THEN PL=INT(RND(1)*100)+1:TR=INT(PO/8
     0)
1030 IF PO=0 THEN SH=INT(RND(1)*6)+1:TR=SH*350
1035 IFPL>MPTHENMP=PL
1040 PL(I,J)=PL:SH(I,J)=SH:PO(I,J)=PO:TR(I,J)=TR:L
     N(I,J)=(PO>0)
1045 NEXTJ,I
1050 DATA  83,0, 87,0, 92,0, 97,1,102,0
1060 DATA 283,0,287,0,291,0,256,1,301,1
1070 DATA 483,0,487,0,492,0,456,1,501,0
1080 DATA 683,0,687,1.5,691,1,655,.4,701,0
1090 DATA 844,1,806,1,851,0,856,0,861,0
1400 PRINT "■■";
1410 FOR I=1 TO 5
1420 N=5:IF I>1 THEN N=4:FOR J=1 TO 5:PRINT "────┐
     ";:NEXT J:PRINT
1430 FOR J=1 TO N:FOR K=1 TO 5:PRINT "´´´´|";:NEXT
      K:IF J<N OR I<5 THEN PRINT
1440 NEXT J,I:PRINT"■"
1500 PRINT "■■■■"
```

```
1510 FOR I=1 TO 20:READ T,T$:PRINT SPC(T);T$:NEXT:
     POKE VIC+3,186
1520 DATA17,"▣′◥",17,"▣′′",17,"▣′′′′▀ ",16,"◤′′′′
     ▀◥",15,"◤▀▔◥",15,"◥▣◥▣
1530 DATA16,"▣′◥",16,"▣′′",16,"▣′′",15,"◤′▀◤",14,
     "◤′′′",13,"◤′′′′"
1540 DATA11,"▣′′′′′▀◤",11,"▣′′′′●",6,"◤′′′′′′′′′′′"
     ,4,"▣◥′′▀▔▣′′▀▔▔◤"
1550 DATA7,"◤▀′▣′▀◤",3,"▣′′▀′◤",4,"▣′",4,"◤"
1610 PRINT C2$;"■":GOSUB 9000:PRINT
1620 FOR I=0 TO 7:READ Z$:PRINT TAB(26);"╦";CHR$(4
     9+I);"▓:";Z$:NEXT
1630 DATA ATT.TERRA,ATT.MARE,ATT.AEREO,MOV.TRUPPE,
     MOV.NAVI
1640 DATA MISSILE,BOMBA H,FINE
1700 GD=2500:NM=10:AB=0:TK=0
1900 R1=0:C1=0
2000 GOSUB 8200:IF SG THEN ON SG GOTO 6900,6850
2005 GET T$:IF T$<>"" THEN 2005
2007 CS$=C1$:CS=6:GOSUB 8000:R1=R:C1=C
2010 IF C$="" OR C$=CHR$(13) THEN 2005
2015 IF C$="Q" THEN C$="8"
2020 IF C$<"1" OR C$>"8" THEN ER$="COME?":GOSUB 79
     00:GOTO 2000
2025 TD=0:SD=0:AD=0:PD=0:AR=GR:AC=GC
2030 ON ASC(C$)-ASC("1")+1 GOTO 2500,3000,3500,400
     0,4500,5000,5500,6000
2040 GOTO 2000
2050 CS$=C2$:CS=4:GOSUB 8000:R2=R:C2=C
2060 POKE VIC+CS+1,0:PRINT C2$;"■":GOSUB 9000
2070 GOTO 2000
2500 IF LN(AR,AC)=0 THEN ER$="NIENTE′TERRA":GOSUB
     7900:GOTO 2000
2510 IF TR(AR,AC)<=0 THEN ER$="NIENTE′TRUPPE":GOSU
     B 7900:GOTO 2000
2520 GOSUB 7800:IF IN=0 THEN 2000
2530 IF IN>TR(AR,AC) THEN ER$="TROPPI":GOSUB 7900:
     GOTO 2000
2540 TD=INT(RND(1)*IN)
2550 DM=1+INT(IN/8000+RND(1)*3):IF DM>7 THEN DM=7
2555 DR=IN*50/125000:GOSUB 2700
2560 GOTO 6500
2700 FOR I=SID TO SID+14 STEP 7
```

```
2710 POKE I,0:POKE I+1,64:POKE I+5,0:POKE I+6,198:
     NEXT:N=4
2720 FOR J=1 TO DR
2730 O=N:N=N+7:IF N>18 THEN N=4
2740 POKE SID+N,129
2750 FOR I=1 TO PEEK(SID+27)/4:NEXT
2760 POKE SID+O,128
2770 FORI=1 TO 30:NEXT
2780 NEXT J
2800 FOR J=1 TO 2:O=N:N=N+7:IF N>18 THEN N=4
2810 POKE SID+O,128:POKE SID+O+2,10:POKE SID+O,129
     :POKE SID+O,128
2820 FOR I=1 TO 30:NEXT:NEXT J
2830 RETURN
3000 IF LN(AR,AC) THEN ER$="NIENTE´MARE":GOSUB 790
     0:GOTO 2000
3010 IF SH(AR,AC)<=0 THEN ER$="NIENTE´NAVI":GOSUB
     7900:GOTO 2000
3020 IF TR(AR,AC)/SH(AR,AC)<100THENER$="TROPPO´POC
     HI":GOSUB7900:GOTO 2000
3030 DM=SH(AR,AC)+INT(RND(1)*4):IF DM>7 THEN DM=7
3040 TD=INT(RND(1)*TR(AR,AC)):SD=INT(TD/300)
3050 IF SD>=SH(AR,AC) THEN SD=SH(AR,AC):TD=TR(AR,A
     C)
3055 GOSUB 3200
3060 GOTO 6500
3200 POKE SID+0,0:POKE SID+1,12:POKE SID+5,28:POKE
      SID+6,252:POKE SID+22,110
3205 POKE SID+24,31
3210 FOR J=1 TO 3+RND(1)*SH(AR,AC)*2
3220 POKE SID+23,1:POKE SID+4,129
3230 FOR I=1 TO 200:NEXT I:POKE SID+4,128
3240 FOR I=1 TO 700*RND(1):NEXT
3250 NEXT J
3260 RETURN
3500 AR=R1:AC=C1
3510 IF PL(AR,AC)<1 THEN ER$="NIENTE´AEREI":GOSUB
     7900:GOTO 2000
3520 IF ABS(GR-AR)+ABS(GC-AC)>2 THEN ER$="TROPPO´L
     ONTANO":GOSUB 7900:GOTO 2000
3530 GOSUB 7800:IF IN=0 THEN 2000
3540 IF IN>PL(AR,AC) THEN ER$="TROPPI":GOSUB 7900:
     GOTO 2000
```

```
3550 DM=INT(IN*RND(1)/3)+1:IF DM>9 THEN DM=9
3560 AD=INT(IN*RND(1)):GOSUB3700:GOTO 6500
3700 POKESID,32:POKESID+1,1:POKESID+2,64
3705 POKESID+3,0:POKESID+5,0:POKESID+6,240
3710 FORA=SID+7TOSID+14STEP7:POKEA,0:POKEA+1,4:POK
     EA+2,0:POKEA+3,1
3720 POKE A+5,0:POKE A+6,73:NEXT A:POKE SID+14,16:
     POKE SID+23,0:POKE SID+24,15
3730 POKESID+11,65:POKESID+18,69
3740 FOR I=1 TO 3+RND(1)*IN/MP*5
3750 POKESID+4,64:FORJ=0TORND(1)*300:NEXTJ
3760 POKESID+4,65:FORJ=0TO200+RND(1)*500:NEXTJ
3770 NEXTI:POKESID+4,64:POKESID+11,64:POKESID+18,64
3780 RETURN
4000 IF LN(R1,C1)=0 THEN ER$="NIENTE/TERRA":GOSUB
     7900:GOTO 2000
4010 IF TR(R1,C1)=0 THEN ER$="NIENTE/TRUPPE":GOSUB
      7900:GOTO 2000
4020 GOSUB 7800:IF IN=0 THEN 4120
4030 IF IN>TR(R1,C1) THEN ER$="TROPPI":GOSUB 7900:
     GOTO 4120
4035 PRINT DN$;TAB(26);"MUOVI";STR$(IN)
4040 PRINT TAB(26);"■■DOVE?"
4050 CS=4:CS$=C2$:GOSUB 8000:PRINT DN$;"■■";TAB(26
     );BL$
4055 R2=R:C2=C:IF C$<>"" THEN 4120
4060 IF R1=R2 AND C1=C2 THEN 4120
4065 IF ABS(R1-R2)+ABS(C1-C2)>2 THEN ER$="TROPPO/L
     ONTANO":GOSUB 7900:GOTO 4120
4070 IF LN(R2,C2)=0 THEN ER$="NIENTE/TERRA":GOSUB
     7900:GOTO 4120
4080 TR(R2,C2)=TR(R2,C2)+IN:TR(R1,C1)=TR(R1,C1)-IN
4090 R=R1:C=C1:PRINT C1$:GOSUB 9000
4100 R=R2:C=C2:PRINT C2$:GOSUB 9000
4110 DL=60:GOSUB 7950
4120 POKE VIC+5,0:PRINT C2$;"■":GOSUB 9000:PRINT D
     N$;TAB(26);BL$
4130 GOTO 2000
4500 IF LN(R1,C1) THEN ER$="NIENTE/MARE":GOSUB 790
     0:GOTO 2000
4510 IF SH(R1,C1)=0 THEN ER$="NIENTE/NAVI":GOSUB 7
     900:GOTO 2000
4520 PRINT DN$;TAB(26);"■■DOVE?"
```

```
4530 CS=4:CS$=C2$:GOSUB 8000:R2=R:C2=C:PRINT DN$;T
     AB(26);"▮▮";BL$
4540 IF C$<>"" THEN 4630
4550 IF LN(R2,C2) THEN ER$="NIENTE´MARE":GOSUB 79
     00:GOTO 4630
4560 IF ABS(R1-R2)+ABS(C1-C2)>2 THEN ER$="TROPPO´
     LONTANO":GOSUB7900:GOTO 4630
4565 IF R1=R2 AND C1=C2 THEN 4630
4570 T=INT(TR(R1,C1)/SH(R1,C1))
4580 SH(R1,C1)=SH(R1,C1)-1:SH(R2,C2)=SH(R2,C2)+1
4590 TR(R1,C1)=TR(R1,C1)-T:TR(R2,C2)=TR(R2,C2)+T
4600 R=R1:C=C1:PRINT C1$:GOSUB 9000
4610 R=R2:C=C2:PRINT C2$:GOSUB 9000
4620 DL=60:GOSUB 7950
4630 POKE VIC+5,0:PRINT C2$;"■":GOSUB 9000:PRINT D
     N$;TAB(26);BL$
4640 GOTO 2000
5000 IF NM<1 THEN ER$="MISSILI´FINITI":GOSUB 7900:
     GOTO 2000
5005 NM=NM-1:PRINT DN$;TAB(26);"MISSILE";10-NM:PRI
     NT TAB(26);"LANCIATO"
5010 PD=INT(RND(1)*PO(AR,AC))
5020 TD=INT(RND(1)*TR(AR,AC)):IF LN(AR,AC) THEN 50
     40
5030 SD=INT(TD/350):IF SD>SH(AR,AC) THEN SD=SH(AR,
     AC):TD=TR(AR,AC)
5040 DM=1+INT(RND(1)*9)
5050 GOSUB 5300
5060 PRINT DN$;TAB(26);BL$:PRINT TAB(26);BL$:GOTO
     6500
5300 POKE SID+22,110:POKE SID+1,12:POKE SID+6,252:
     POKE SID+5,28
5310 POKE SID+13,76:POKE SID+24,31:POKE SID+11,17
5320 POKE SID+11,16:FOR I=255 TO 55 STEP -1
5330 POKE SID+8,I:POKE SID+8,I:NEXT
5340 POKE SID+11,0:POKE SID+23,1:POKE SID+4,129
5350 FOR I=1 TO 200:NEXT I
5360 POKE SID+4,128:RETURN
5500 IF AB THEN ER$="GIA´´USATA":GOSUB 7900:GOTO 2
     000
5510 PRINT DN$;TAB(26);"▓SICURO?":PRINT TAB(26);"?
     ▮";:GOSUB 60000
5520 PRINT DN$;TAB(26);BL$:PRINT TAB(26);BL$
```

```
5530 IF LEFT$(IN$,1)<>"S"THEN ER$="ANNULLATO":GOSU
     B 7900:GOTO 2000
5535 PRINT DN$;TAB(26);"BOMBA":PRINT TAB(26);"ESPL
     OSA":GOSUB 5700
5540 FOR R=AR-1 TO AR+1:IF R<0 OR R>4 THEN 5600
5550 FOR C=AC-1 TO AC+1:IF C<0 OR C>4 THEN 5590
5560 PRINT LEFT$("▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣",1+5*R);TA
     B(5*C);"▣";
5565 IF R=3 AND C=3 THEN POKE VIC+3,0
5570 FOR Z=1 TO 5:PRINT "XXXXX█████";:IF Z<5 THEN
     PRINT "▣";
5580 NEXT Z:PRINT "▣":TD=TD+TR(R,C):PD=PD+PO(R,C)
5585 TR(R,C)=0:PO(R,C)=0:SH(R,C)=0:PL(R,C)=0
5590 NEXT C
5600 NEXT R:R=AR:C=AC:AB=1
5605 PRINT DN$;TAB(26);BL$:PRINT TAB(26);BL$
5610 DM(10)=INT(RND(1)*1500)+800:DM=10
5620 TR(AR,AC)=TD:SH(AR,AC)=SD:PL(AR,AC)=AD:PO(AR,
     AC)=PD:GOTO6500
5700 POKE SID+24,25:POKE SID+23,1:POKE SID+1,12:PO
     KE SID+6,253:POKE SID+5,192
5710 POKE SID+4,129:N=1
5715 POKEVIC+6,24+GC*40:POKEVIC+7,50+GR*40:POKEVIC
     +27,PEEK(VIC+27)ANDNOT8
5720 FORI=70 TO 255:POKE SID+22,I
5725 IFBI(N)=ITHENPOKEVIC+39,BG(N):POKEVIC+42,BS(N
     ):N=N+1
5730 FORJ=1 TO EXP((255-I)/34)*.7:NEXT
5740 NEXT I:POKE SID+24,79:POKE SID+4,128
5750 FORI=15 TO 200:POKE SID+22,I
5760 IFBI(N)<>ITHEN5770
5765 POKEVIC+39,BG(N):J=BS(N):POKEVIC+42,J:N=N+1:I
     FJ=16THENPOKEVIC+7,0
5770 FOR J=1 TO 10:NEXT:NEXT I
5780 POKE SID+4,0:POKEVIC+42,6:POKEVIC+27,PEEK(VIC
     +27)OR8
5790 POKEVIC+6,24+C1*40:POKEVIC+7,50+R1*40:RETURN
6000 POKE VIC+21,0:POKE SID+24,0
6010 PRINT "▣▣":POKE VIC+32,14:POKE VIC+33,6
6020 GET T$:IF T$<>"" THEN 6020
6030 END
6500 TR(AR,AC)=TR(AR,AC)-TD:SH(AR,AC)=SH(AR,AC)-SD
     :PL(AR,AC)=PL(AR,AC)-AD
```

```
6510 PO(AR,AC)=PO(AR,AC)-PD:GD=GD-DM(DM)
6520 PRINT DN$;"□";TAB(26);DM$(DM);"'DANNI":PRINT
     TAB(26);"A'GODZILLA■"
6525 IF SD>0 THEN PRINT TAB(26);"■";SD;"NAVI'AFF.";
6526 IFSD=1THENPRINT"■■■■■■E";
6527 PRINT
6530 IF TD+PD>0 THEN PRINT TAB(26);"■";TD+PD;"K.O.
     ":TK=TK+TD+PD
6535 IF AD>0 THEN PRINT TAB(26);"■";AD;"DISTRUTTI"
     ;:IFAD=1THENPRINT"■O";
6536 PRINT
6545 IF AR=R1 AND AC=C1 THEN PRINT C1$:GOSUB 9000
6550 DL=300:GOSUB 7950:PRINT DN$;
6560 FOR Z=1 TO 4:PRINT TAB(26);BL$:NEXT
6565 IF PO(3,3)<25000 THEN 6900
6570 IF TK>2E7 THEN 6850
6575 IF GD<1 THEN 6800
6580 IF DM<>7 AND DM<>8 THEN 2000
6585 GOSUB 8200:IF SG THEN ON SG GOTO 6900,6850
6590 PRINT DN$;TAB(26);"■GODZILLA":PRINT TAB(26);"
     INFURIATO!■"
6595 GOSUB 8500
6600 IF LN(GR,GC) THEN 6660
6610 IF SH(GR,GC)=0 THEN 6700
6620 PD=0:TD=INT(RND(1)*TR(GR,GC)/SH(GR,GC)):SH(GR
     ,GC)=SH(GR,GC)-1
6630 IF SH(GR,GC)=0 THEN TD=TR(GR,GC)
6640 PRINT TAB(26);"1'NAVE'AFF."
6650 GOTO 6670
6660 PD=INT(RND(1)*PO(GR,GC)):TD=INT(RND(1)*TR(GR,
     GC))
6670 PO(GR,GC)=PO(GR,GC)-PD:TR(GR,GC)=TR(GR,GC)-TD
6680 PRINT TAB(26);"■";TD+PD;"K.O."
6690 IF GR=R1 AND GC=C1 THEN PRINT C1$:GOSUB 9000
6695 TK=TK+PD+TD
6700 DL=300:GOSUB7950
6710 PRINT DN$;:FOR Z=1 TO 4:PRINT TAB(26);BL$:NEXT
6720 IF TK>2E7 THEN 6850
6730 GOTO 2000
6800 PRINT DN$;TAB(26);"■GODZILLA":PRINT TAB(26);"
     E''MORTO!"
6830 HW=HW+1:N=1:GOSUB 9500:GOTO 7000
6850 PRINT DN$;TAB(26);"■■";TK;"K.O."
```

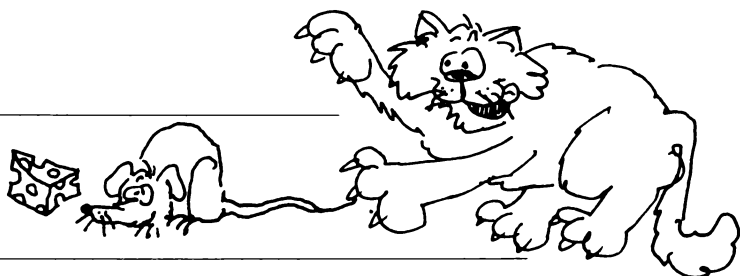
```
6860 PRINT TAB(26);"■GODZILLA":PRINT TAB(26);"VINC
     E!!"
6870 GW=GW+1:N=10:GOSUB 9500:GOTO 7000
6900 PRINT DN$;TAB(26);"■TOKYO'E'":PRINT TAB(26);"
     DISTRUTTA!"
6910 PRINT TAB(26);"■GODZILLA":PRINT TAB(26);"VINC
     E!!"
6920 GW=GW+1:N=10:GOSUB 9500:GOTO 7000
7000 DL=300:GOSUB 7950:PRINT DN$;
7010 FOR I=1 TO 4:PRINT TAB(26);BL$:NEXT
7020 PRINT C2$;TAB(26);"■■GIOCHI'VINTI'◣"
7030 PRINT TAB(26);"GODZILLA'";RIGHT$("''''"+STR$(G
     W),4)
7040 PRINT TAB(26);"TU''''''''";RIGHT$("''''"+STR$(H
     W),4)
7050 PRINT DN$;:GOSUB 9100:IF YN=0 THEN 6000
7060 GOTO 900
7500 GOSUB 61000:POKE SID+24,15:POKE SID,0:POKE SI
     D+5,0:POKE SID+6,240
7510 P=2↑(1/12):C=40:D=C*P*P:E=D*P*P:G=E*P*P*P/2+1
     :POKE SID+4,17
7520 POKE SID+1,C:FOR I=1 TO 90:NEXT
7530 POKE SID+1,D:FOR I=1 TO 90:NEXT
7540 POKE SID+1,E:FOR I=1 TO 90:NEXT
7550 POKE SID+1,C:FOR I=1 TO 90:NEXT
7555 POKE SID+1,0:FOR I=1 TO 54:NEXT
7560 POKE SID+1,G:FOR I=1 TO 120:NEXT
7570 POKE SID+1,C:FOR I=1 TO 90:NEXT
7580 POKE SID+4,16:RETURN
7800 PRINT DN$;TAB(26);"■■■QUANTI?"
7810 PRINT TAB(26);"?■";:GOSUB 60000:IF IN$="" THE
     N IN=0:GOTO7890
7820 FOR Z=1 TO LEN(IN$):Z$=MID$(IN$,Z,1)
7830 IF Z$<"0"OR Z$>"9" THEN ER$="SBAGLIATO":GOSUB
      7900:GOTO 7890
7840 NEXT Z:IN=VAL(IN$)
7890 PRINT DN$;TAB(26);"■■";BL$:PRINTTAB(26);BL$:R
     ETURN
7900 PRINT DN$;TAB(26);BL$;"⌐"
7905 PRINT TAB(26);ER$;"⌐"
7910 DL=60:GOSUB 7950
7920 PRINT TAB(26);BL$
7930 RETURN
```

```
7950 TM=TI+DL
7960 IF TI<TM THEN 7960
7970 RETURN
8000 A=VIC+39+CS/2:TM=0
8010 GOSUB 8900
8020 JD=PEEK(JS)AND31:GETC$:IFC$<>""OR(JDAND16)=0T
     HEN8110
8030 IFTI>TMTHENPOKEA,(PEEK(A)+8)AND15:TM=TI+2
8040 JD=JDAND15:IFJD=15THEN8020
8050 R=R+JR(JD):C=C+JC(JD)
8060 IF R<0 THEN R=4
8070 IF R>4 THEN R=0
8080 IF C<0 THEN C=4
8090 IF C>4 THEN C=0
8100 POKE A,PEEK(A)ANDNOT8:TM=TI+20:GOTO8010
8110 POKEA,PEEK(A)ANDNOT8:RETURN
8200 R1=GR+INT(RND(1)*3-1):C1=GC+INT(RND(1)*3-1)
8210 IF R1<0 OR R1>4 OR C1<0 OR C1>4 THEN 8200
8230 GR=R1:GC=C1:POKE VIC,24+GC*40+6:POKE VIC+1,50
     +GR*40+10
8240 R=R1:C=C1:CS=6:CS$=C1$:GOSUB8900
8250 GD=GD+15:IF GR<>3 OR GC<>3 THEN SG=0:RETURN
8260 PRINT DN$;TAB(26);"⊠GODZILLA´E´":PRINT TAB(26
     );"A´TOKYO!":GOSUB 8400
8270 PD=INT(RND(1)*PO(3,3)/3):TD=INT(RND(1)*TR(3,3
     ))
8280 PO(3,3)=PO(3,3)-PD:TR(3,3)=TR(3,3)-TD
8290 TK=TK+TD+PD:PRINT TAB(26);"▮■▮";TD+PD;"K.O.":G
     OSUB 8900
8300 DL=300:GOSUB 7950:PRINT DN$;:FOR I=1 TO 3:PRI
     NT TAB(26);BL$:NEXT
8310 IF PO(3,3)<10000 THEN SG=1:RETURN
8320 IF TK>2E7 THEN SG=2:RETURN
8330 GOTO 8900
8400 POKE SID+0,0:POKE SID+5,0:POKE SID+6,240:POKE
      SID+24,15:POKE SID+23,0
8410 POKE SID+4,17:FOR I=1 TO 6
8420 FOR J=25 TO 50:POKE SID+1,J:FORK=1TO1:NEXT:NE
     XTJ
8430 FOR J=49 TO 26 STEP -1:POKE SID+1,J:FORK=1TO1
     :NEXT:NEXTJ
8440 NEXT I:POKE SID+4,F:RETURN
```

```
8500 POKE SID,0:POKE SID+6,240:POKE SID+24,7:POKE
     SID+23,0:POKE SID+4,17
8510 FOR I=1TO4:FORJ=1TO70:POKESID+1,J:NEXTJ:NEXTI
     :POKE SID+4,16
8520 RETURN
8900 POKE VIC+CS,C0+40*C:POKE VIC+CS+1,50+R*40:PRI
     NT CS$:GOSUB9000:RETURN
8999 PRINT "■";:END
9000 Z$="-":Z=PO(R,C):IF Z>0 THEN Z$=STR$(Z)
9005 PRINT TAB(26);"POP.´";RIGHT$("´´´´´´´´"+Z$,8)
9010 Z$="-":Z=TR(R,C):IF Z>0 THEN Z$=STR$(Z)
9015 PRINT TAB(26);"TRUPPE´";RIGHT$("´´´´´´"+Z$,6)
9020 Z$="-":Z=PL(R,C):IF Z>0 THEN Z$=STR$(Z)
9025 PRINT TAB(26);"AEREI´";RIGHT$("´´´´´´´"+Z$,7)
9030 Z$="-":Z=SH(R,C):IF Z>0 THEN Z$=STR$(Z)
9035 PRINT TAB(26);"NAVI´";RIGHT$("´´´´´´´´"+Z$,8)
9040 RETURN
9100 NO=0:PRINT TAB(26);"■GIOCHI´ANCORA?"
9110 TM=0:SW=1:PRINTTAB(26);"■SI´NO■"
9120 IF TI<TM THEN 9150
9130 PRINTTAB(26+NO*3);MID$("■■",SW,1);MID$("SINO´
     ",2*NO+1,2);"■"
9140 SW=3-SW:TM=TI+15
9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9110
9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9110
9190 GOTO 9120
9500 FOR A=SID TO SID+14 STEP 7:POKE A,0:POKE A+1,
     0:POKE A+5,0:POKE A+6,240
9510 NEXT:POKE SID+7,128:POKESID+14,255:POKESID+24
     ,15:POKESID+23,0
9520 POKE SID+4,17:POKE SID+11,17:POKE SID+18,17
9530 Z=NT(N):IF Z<0 THEN 9560
9540 POKE SID+1,Z:POKE SID+8,Z:POKE SID+15,Z
9550 FOR I=1 TO DR(N):NEXT I:N=N+1:GOTO 9520
9560 POKE SID+4,16:POKE SID+11,16:POKE SID+18,16
9570 RETURN
52500 DATA £
52510 DATA 0,0, 0, 0,  0, 0, 0, 0
52520 DATA 0,0, 1, 1, -1, 1, 0, 1
52530 DATA 0,0, 1,-1, -1,-1, 0,-1
52540 DATA 0,0, 1, 0, -1, 0, 0, 0
```

```
52550 :
52560 DATA NIENTE,5,NIENTE,5,LIEVI,20,POCHI,100,POC
      HI,100,MEDI,150,MOLTI,300
52570 DATA MOLTI,300,GRAVI,400,ENORMI,800
52580 :
52590 DATA 70,2,5, 110,8,2, 150,7,8, 190,1,7
52600 DATA 230,1,1, 19,7,1, 65,8,7, 111,2,8
52610 DATA 157,16,2, 199,16,5
52620 :
52630 DATA 48,2, 50,4, 0,0, 50,1, 53,2, 50,2, 45,2,
       67,16, -1,0
52640 DATA 32,12,0,0, 32,8,0,0, 32,2,0,0, 32,14, 38
      ,12, 36,8, 32,2,0,0, 32,10
52650 DATA 30,4, 32,14, -1,0
52990 :
53000 DATA57,0,0,0,0,0,112,0,0,236,0,1,255,0,1,255,
      0,3,240,0,3,224,0,7,248,0,7
53001 DATA236,0,15,192,0,15,192,0,15,128,0,31,192,0
      ,31,224,0,63,240,0,126,240
53002 DATA0,252,224,195,241,192,127,195,240
60000 IN$="/":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("/▒",ZC,1);"▌▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "/▌▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"[illegible]"TAB(TB)LEFT$("///////////////////
      ////",LN)
```

```
62020 PRINT"S"TAB(TB)PG$:PRINT"S"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"QQ"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62035 PRINT"Q´R´´DA´UN´PROGRAMMA´DI´RRANDALL´LOCKWO
      OD"
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"QQQQ"TAB(TB)MS$:PRINT"QQQQQQQQ´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQQQ"TAB(TB)LEFT$("",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"":GOSUB61000:GOTO100
```

Labirinto
(joystick)

Avete mai pensato a come può sentirsi un topino da laboratorio quanto viene messo in un labirinto? Giocando a *Labirinto* non solo sarete costretti a pensarci, ma proverete le stesse sensazioni!
Il C-64, dopo aver creato il labirinto in modo casuale, vi mostrerà sullo schermo esattamente quello che vedreste davanti a voi se foste ridotti alle dimensioni di un topino. Per avanzare dovete muovere il joystick in avanti; per girarvi indietro, a destra o a sinistra dovete rispettivamente tirare la leva verso di voi o spostarla a destra e a sinistra: in questi tre casi però non vi sposterete, ma stando sul posto cambierete semplicemente il vostro angolo di visuale.
La posizione di partenza è segnata sul pavimento del labirinto da un grosso quadrato rosso porpora (per poterla riconoscere se mai ritornaste sui vostri passi...), mentre un bel blocco giallo rappresenta il formaggio, ambito e gustoso premio. In alto sullo schermo compare sempre un numero decimale, che indica la distanza in linea d'aria che vi separa dal formaggio; badate però che per raggiungerlo dovrete magari aggirare delle pareti, facendo quindi aumentare il numero in alto: esso vi dà sempre la distanza in linea d'aria.
Quando ne avrete abbastanza, premete il pulsante del joystick per porre fine al tormento e il C-64 vi mostrerà il labirinto visto dall'alto con la strada percorsa fino a quel momento, la posizione di partenza in rosso ed il formaggio in giallo; fatelo solo quando siete alla disperazione però, perché a questo punto il gioco termina e viene generato automaticamente un nuovo labirinto. Vi consigliamo di non perdere la calma e di cercare bene per tutto il labirinto: nessun gatto vi sta dando la caccia!

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
┘ SHIFT @        ◤ SHIFT £        ┐ SHIFT P
─ SHIFT *        ╱ SHIFT N        ▒ COMM  +
▁ COMM  P        │ COMM  N        │ COMM  M
▔ COMM  Y        ▄ COMM  I        ◥ COMM  *
▖ COMM  D        ▗ COMM  F        ▝ COMM  C
▘ COMM  V        _ COMM  @        │ COMM  H

COMANDI & COLORI
  RVS  ON          RVS  OFF        HOME
  CLEAR            CRSR-D          CRSR-U
  CRSR-L           CRSR-R          INST
  CTRL WHT         CTRL CYN        CTRL YEL
  CTRL PUR         CTRL BLU        CTRL GRN
  CTRL BLK         CTRL RED        COMM CYN
  COMM BLU         COMM PUR
```

```
1 PG$="/L/A/B/I/R/I/N/T/O/":AU$="DI/C.T./NADOVI
  CH/E/GLEN/FISHER":JF=1
4 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 1/29/84 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
100 PRINTCHR$(142):H=12:V=7:H1=H+1:POKEVIC+32,0:P
    OKEVIC+33,0
101 DIMJD(15):QI=7:W=50*1024:V1=W+256
102 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
    ,0,1,7,4,0,2,8,5
103 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
110 I=RND(-TI):DIM MZ(V+1,H+1),HR(V+1,H+1)
```

```
130 DIMXL(4),N2(4),YL(4),XR(4),DM(4),DC$(4),DX(4)
    ,DY(4)
140 FORI=0TO4:READXL(I),N2(I),YL(I),XR(I):NEXTI
150 DATA8,20,-4,31,8,12,1,27,12,6,5,24,15,2,8,22,
    17,0,10,21
160 FOR I=0 TO 3:READ DM(I),DC$(I):NEXT
170 DATA 4,"[illegible]",2,"[illegible]",1,"[illegible]",8,"[illegible]"
180 FOR I=0 TO 3:READ DX(I),DY(I):NEXT:DATA 0,-1,
    1,0,0,1,-1,0
190 DN$="[illegible]"
200 CX=INT(RND(1)*H)+1:CY=INT(RND(1)*V)+1
210 C=CX:R=CY:S=0
220 FORI=0TOV+1:FORJ=0TOH+1:MZ(I,J)=0:HR(I,J)=0:N
    EXT:NEXT
230 PRINT"[illegible]STO´CREANDO´IL´LABIRINTO..."
300 DA=0:N=0:AV=V1+C+R*H1:AW=W+C+R*H1:HR(R,C)=1:S
    =S+1:IFS>=H*VTHEN900
410 IFC>1THENIFHR(R,C-1)=0THENDA=DA+2:N=N+1
420 IFC<HTHENIFHR(R,C+1)=0THENDA=DA+1:N=N+1
430 IFR>1THENIFHR(R-1,C)=0THENDA=DA+8:N=N+1
440 IFR<VTHENIFHR(R+1,C)=0THENDA=DA+4:N=N+1
450 N=INT(RND(1)*N)+1:Z=DA+1
460 ONZGOTO500,850,800,600,750,610,620,630,700,64
    0,650,660,670,680,690,695
500 S=S-1
510 C=C+1:IFC>HTHENC=1:R=R+1:IFR>VTHENR=1
520 ONHR(R,C)+1GOTO510,300
600 ONNGOTO800,850
610 ONNGOTO750,850
620 ONNGOTO750,800
630 ONNGOTO750,800,850
640 ONNGOTO700,850
650 ONNGOTO700,800
660 ONNGOTO700,800,850
670 ONNGOTO700,750
680 ONNGOTO700,750,850
690 ONNGOTO700,750,800
695 ONNGOTO700,750,800,850
700 MZ(R,C)=MZ(R,C)OR4:R=R-1:MZ(R,C)=MZ(R,C)OR1:G
    OSUB895:GOTO300
750 MZ(R,C)=MZ(R,C)OR1:GOSUB895:R=R+1:MZ(R,C)=MZ(
    R,C)OR4:GOTO300
```

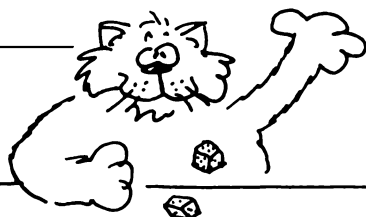
```
800 MZ(R,C)=MZ(R,C)OR8:C=C-1:MZ(R,C)=MZ(R,C)OR2:G
    OSUB895:GOTO300
850 MZ(R,C)=MZ(R,C)OR2:GOSUB895:C=C+1:MZ(R,C)=MZ(
    R,C)OR8:GOTO300
895 PRINTLEFT$("▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒",R+4);TAB(C);:Z=(3A
    NDMZ(R,C))+1
897 PRINTMID$("´▬ LJ",Z,1):RETURN
900 I=RND(1)>.5:J=RND(1):K=RND(1)>.5
920 IFI   THENX=INT(J*H)+1:Y=V+(V-1)*K
930 IFI=0THENY=INT(J*V)+1:X=H+(H-1)*K
940 IF(CX-X)↑2+(CY-Y)↑2<(H↑2+V↑2)/9THEN900
950 SX=X:SY=Y
1000 PRINT"▒▒":POKEVIC+17,23:POKEVIC+22,7:POKEVIC+
     32,11
1010 FORI=0TOV+1:FORJ=0TOH+1:HR(I,J)=0:NEXT:NEXT
1020 D=INT(RND(1)*4)
1030 T4=TI:HR(Y,X)=1
1045 Z$=MID$(STR$(INT(SQR((X-CX)↑2+(Y-CY)↑2)*10+.5
     )/10),2)
1046 GOSUB7500:PRINT"▒";TAB((38-LEN(Z$))/2);Z$
1049 IFCX=XANDCY=YTHEN6000
1050 IFFNB(0)THENK=TI:GOTO6100
1055 GETIN$:IFIN$="Q"THENPRINT"▒▒▒GRAZIE'PER'IL'GI
     OCO":END
1060 I=FNJ(0):IFI=5THEN1050
1070 IFFNJ(0)<>5THEN1070
1075 IFI=2THEND=D+2
1080 IFI=4THEND=D-1
1090 IFI=6THEND=D+1
1100 IFD<0THEND=D+4
1110 IFD>3THEND=D-4
1120 IFI<>8THEN1045
1200 AV=V1+X+Y*H1:AW=W+X+Y*H1
1201 ONDGOTO1260,1310,1360
1210 IFY>1AND(MZ(Y,X)AND4)THENY=Y-1:HR(Y,X)=1:GOTO
     1045
1220 GOTO1400
1260 IFX<HAND(MZ(Y,X)AND2)THENX=X+1:HR(Y,X)=1:GOTO
     1045
1290 GOTO1400
1310 IFY<VAND(MZ(Y,X)AND1)THENY=Y+1:HR(Y,X)=1:GOTO
     1045
1340 GOTO1400
```

```
1360 IFX>1AND(MZ(Y,X)AND8)THENX=X-1:HR(Y,X)=1:GOTO
     1045
1400 DN=23:GOSUB7000
1410 FORZ=1TO5:PRINTTAB(16);"■NIENTE´PORTA■":FORI=
     1TO100:NEXT
1420 PRINTTAB(16);"■NIENTE´PORTA■":FORI=1TO100:NEX
     T:NEXTZ
1430 PRINTTAB(16);"´´´´´´´´´´´´´■":GOTO1049
2000 PRINT"■■´";
2020 FORI=1TOH:PRINT"___";:NEXT:PRINT"■■"
2100 FORJ=1TOV:PRINT" ■■ ■■ ■■";:FORI=1TOH
2125 K=MZ(J,I) AND 3
2130 PRINTMID$("__┘´´ └__´´´",1+3*K,3);
2140 IFK<2THENPRINT"■■ ■■ ■■";
2200 PRINT"■■";
2210 IFHR(J,I)=1THENPRINT"■.";
2250 IFI=SXANDJ=SYTHENPRINT"■■■´■■";
2260 IFI=CXANDJ=CYTHENPRINT"■■■´■■";
2270 IFI=XANDJ=YTHENPRINT"■";MID$("↑>V<",D+1,1);
2280 PRINT"■■";
2290 NEXT:PRINT"■■":NEXT:RETURN
3500 NO=0:PRINT"■";
3510 TM=0:SW=1:PRINTTAB(10);"■UN´ALTRO?´■SI´NO´■"
3520 IF TI<TM THEN 3550
3530 PRINTTAB(19+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("´SINO
     ´",3*NO+1,3);"■"
3540 SW=3-SW:TM=TI+15
3550 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3560 IF JB AND JD=15 THEN 3600
3570 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3510
3580 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3510
3590 GOTO 3520
3600 PRINTTAB(19+NO*4);"■";MID$("´SINO´",3*NO+1,3)
     ;"■":YN=(NO=0):RETURN
5000 IFS=0ORS=4THENRETURN
5010 PRINT LEFT$(DN$,19);
5020 IFS=3THENPRINTTAB(20);"■■■■. ■
5030 IFS=2THENPRINTTAB(19);"■■■╱■■■■■■
5040 IFS=1THENPRINTTAB(18);"■■■■´´╱■■■■■¯¯¯]´■■■■■
     ´´ ■■
5050 RETURN
5200 ON SH GOTO 5210,5220,5230,5240:RETURN
5210 PRINTLEFT$(DN$,14);TAB(18);"■——■":RETURN
```

```
5220 PRINTLEFT$(DN$,15);TAB(18);"▒▬▬▬▌█▌▬▬▬▐":RETURN
5230 PRINTLEFT$(DN$,18);TAB(15);"▒◤//////◥▐":RETU
     RN
5240 PRINTLEFT$(DN$,21);TAB(12);"▒◤//////////////◥"
5250 PRINTTAB(11);"◤////////////////◥▐":RETURN
5300 ON SH GOTO 5310,5320,5330,5340:RETURN
5310 PRINT LEFT$(DN$,14);TAB(19);"▔. ▐":RETURN
5320 PRINTLEFT$(DN$,15);TAB(18);"▔▬ ▌█▌▔ ▐":RETURN
5330 PRINT LEFT$(DN$,18);TAB(17);"▔◤/▌██▔▬◤▐":RET
     URN
5340 PRINT LEFT$(DN$,21);TAB(18);"▔◤//▌████▔▔/██
     ███▌// ▬◤▐":RETURN
6000 K=TI:PRINT LEFT$(DN$,22);
6010 FORI=1TO25:PRINTTAB(15)"DELIZIOSO!▔":FORJ=1TO
     50:NEXTJ
6020 PRINTTAB(15)"//////////▔":FORJ=1TO50:NEXTJ,I
6100 POKE VIC+32,0:PRINT"▔":POKE VIC+17,27:POKE VI
     C+22,8
6110 GOSUB2000:GOSUB3500
6120 IFYNTHENGOTO200
6130 PRINT"▔▔":END
7000 PRINT"▒";
7100 IFDN>0THENFORZ=1TODN:PRINT"▒";:NEXT
7110 RETURN
7500 TX=X:TY=Y:SH=5:HT=0:VT=0:DH=22:DF=D:DL=(D+3)A
     ND3:DR=(D+1)AND3
7510 L0=DM(DL):F0=DM(DF):R0=DM(DR)
7520 PRINT "▔"
7530 LD=DL:RD=DR
7600 H0=SH:SW=SH:IF SH=5 THEN H0=1:SW=8
7620 RT=38-SW-HT
7700 T=MZ(TY+DY(DL),TX+DX(DL))
7710 PRINT LEFT$(DN$,VT+1);
7720 BL$=LEFT$("///////////",SW)
7730 IF (T AND R0)=0 THEN DX=DL:GOSUB 9100:GOSUB92
     00:GOSUB 9300:GOTO 7750
7740 IF (T AND F0)=0 THEN DX=DF:GOSUB 9000:GOSUB92
     00:GOSUB 9000:PL=1:GOTO 7750
7750 T=MZ(TY+DY(DR),TX+DX(DR))
7760 PRINT LEFT$(DN$,VT+1);
7770 BL$=LEFT$("///////////",SW)
7780 IF (T AND L0)=0 THEN DX=DR:GOSUB 9150:GOSUB92
     50:GOSUB 9350:GOTO 7900
```

```
7790 IF (T AND F0)=0 THEN DX=DF:GOSUB 9000:GOSUB92
     50:GOSUB 9000:PR=1:GOTO 7800
7800 IF(MZ(TY,TX)ANDF0)=0THEN7900
7810 TX=TX+DX(DF):TY=TY+DY(DF):HT=HT+SW:VT=VT+H0:S
     H=SH-1:DH=DH-SH-SH
7815 IF TX=SX AND TY=SY THEN GOSUB 5200
7816 IF TX=CX AND TY=CY THEN GOSUB 5300
7820 IF SH>0 THEN 7600
7830 PRINT LEFT$(DN$,VT+1);TAB(HT);DC$(DL);
7840 IF MZ(TY,TX)ANDL0 THEN PRINT DC$(DF);"■_";:GO
     TO 7860
7850 PRINT"◥▣■◤]";
7860 PRINTDC$(DR);:IF MZ(TY,TX)ANDR0 THEN PRINT DC
     $(DF);"■_";:GOTO 7890
7870 PRINT "◤▣■◥]";
7890 PRINT"▣▣":RETURN
7900 BL$=LEFT$("////////////////////////////////////
     //////",RT-HT-SW)
7910 HT=HT+SW:PRINT LEFT$(DN$,VT+H0+1);
7920 FOR I=1 TO DH:PRINT TAB(HT);DC$(DF);BL$:NEXT
7930 PRINT"▣▣":RETURN
9000 FOR I=1 TO H0:PRINT:NEXT:RETURN
9100 FOR I=H0 TO 1 STEP -1:PRINT TAB(HT);DC$(DX);M
     ID$(BL$,I+1);"◥":NEXT:RETURN
9150 FOR I=H0 TO1 STEP-1:PRINT TAB(RT+I-1);DC$(DX)
     ;"◤";MID$(BL$,I+1):NEXT
9160 RETURN
9200 IF DX=DF AND LD=DF THEN BL$="| "+MID$(BL$,2)
9210 FOR I=1 TO DH:PRINT TAB(HT);DC$(DX);BL$:NEXT:
     LD=DX:RETURN
9250 IF DX=DF AND RD=DFTHEN BL$=MID$(BL$,2)+" |"
9260 FOR I=1 TO DH:PRINT TAB(RT);DC$(DX);BL$:NEXT:
     RD=DX:RETURN
9300 FOR I=1 TO H0:PRINT TAB(HT);DC$(DX);MID$(BL$,
     I+1);"■◤":NEXT:RETURN
9350 FOR I=1 TO H0:PRINT TAB(RT+I-1);DC$(DX);"■◥▣"
     ;MID$(BL$,I+1):NEXT:RETURN
9500 PRINT"▣▣▣":FOR I=1 TO 4
9510 FOR J=1 TO 3:PRINTMID$("▣▣▣",I,1);"▣▌///////
     ////////////////////":NEXT
9520 PRINT:NEXT I
9530 PRINT"▣":FOR I=1 TO 19
9540 PRINT "▣▌▌▣///▌▌▣///▌▌▣///▌▌▣///"
```

```
 9550 NEXT I
 9999 END
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▛▙▙▙▙▜▚"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▚"TAB(TB)PG$:PRINT"▚"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▙▙"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▙▙▙▙◣"TAB(TB)MS$:PRINT"▙▙▙▙▙▙▙◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▚▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙"TAB(TB)LEFT$("▚◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▛▚":GOSUB61000:GOTO100
```

Yahtzee

Yahtzee è un gioco di dadi, articolato su tante giocate, in cui lo scopo è quello di raggiungere il punteggio più alto possibile, realizzando varie combinazioni prefissate con 5 dadi. Il gioco si svolge in 13 mani e durante il proprio turno si possono tirare i dadi fino a tre volte, prima di segnare il punteggio raggiunto in una delle 13 combinazioni.
Quando iniziate il gioco, il C-64 vi chiede quanti sono i giocatori e quali sono i loro nomi. È possibile giocare anche da soli, ma non è molto divertente: vi consigliamo di essere almeno in due. Per iniziare la mano premete RETURN e i 5 dadi tirati compaiono sullo schermo: contemporaneamente in tutte le combinazioni utili (nelle quali cioè potreste segnare qualche punto) appare il punteggio, in caratteri inversi. Battete il numero che appare sulla faccia dei dadi che volete ritirare (ricordatevi che avete tre tiri) e premete RETURN. Alla fine dei tre tiri, o anche prima se i dadi vi soddisfano, battete la lettera corrispondente alla combinazione che volete realizzare.
Le combinazioni (che possono essere utilizzate una sola volta nel corso di una partita) sono le seguenti:
Dagli assi ai sei: sono sei diverse combinazioni che funzionano allo stesso modo. Dovete semplicemente ottenere quanti più dadi di quel numero; il punteggio è dato dalla somma dei numeri uguali (se per esempio ottenete tre 5 con un tiro, avrete 15 punti che potrete segnare nella combinazione dei 5). Una combinazione finale di 5-1-3-1-5 può dare due punti nella combinazione degli assi, oppure 10 punti in quella dei 5; sarete voi a scegliere la combinazione in cui segnare il punteggio.
Premio per la prima metà: se ottenete un punteggio superiore a 63 nelle categorie dagli assi ai sei, otterrete un premio di 35 punti (i 63 punti so-

no ottenibili registrando nelle combinazioni dagli assi ai sei dei tiri con almeno tre dadi uguali per tiro).
Tris: sono tre dadi con lo stesso numero; gli altri due non hanno importanza. Il risultato è la somma di tutti e cinque i dadi. Per esempio, il tiro 5-1-5-4-5 è un tris fatto di 5, con un punteggio di 20. Giochi superiori (come poker, full, ecc.) possono anche essere utilizzati come tris, visto che ognuno ha sicuramente almeno tre dadi uguali.
Poker: quattro dadi uguali. Come nel tris anche qui il punteggio è dato dalla somma di tutti e cinque i dadi. Così 4-4-1-4-4 è un poker conteggiato come 17 punti. Anche Yahtzee può essere usato come poker, visto che ha più di quattro dadi uguali.
Full: è un tris con altri due dadi uguali. 4-4-5-4-5 è un full con tre 4 e due 5; il punteggio è sempre 25, indipendentemente dai dadi. Uno Yahtzee può essere conteggiato come full, poiché nessuno vieta che la coppia sia fatta dagli stessi dadi del tris.
Scala a 4 dadi: una delle combinazioni 1-2-3-4, 2-3-4-5 o 3-4-5-6, non necessariamente in ordine, con un qualsiasi quinto dado, per esempio il tiro 3-1-4-2-4. Ogni scala a 4 dadi vale 30 punti.
Scala a 5 dadi: una delle due combinazioni 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6, non necessariamente in ordine; vale 40 punti.
Yahtzee: 5 dadi tutti uguali; vale 50 punti.
Recupero: si può utilizzare qualsiasi combinazione di dadi; il punteggio è semplicemente la loro somma. Il recupero serve nel caso sfortunato che non si riesca a formare nessuna combinazione utile con un punteggio adeguato.
Azzeramento delle combinazioni: se avete un tiro che non può essere inserito in alcuna combinazione (o può esserlo con pochissimi punti) e avete già utilizzato il recupero, potete azzerare una delle combinazioni vuote rimaste, sapendo che non potrete più utilizzarla in seguito. In questo caso il C-64 vi chiederà conferma dell'ordine, al quale dovrete rispondere con S o N.
Potete anche saltare la richiesta di conferma battendo, prima della lettera corrispondente alla combinazione, una "Z". Così il comando ZL annullerà lo Yahtzee direttamente, nel caso che questo sia libero, o altrimenti vi verrà segnalato che è già stato utilizzato.
Yahtzee in sovrappiù: in quelle rare occasioni in cui un giocatore ha una fortuna così sfacciata da fare più di uno Yahtzee in una partita, il C-64 decide di premiarlo. Dopo che il primo Yahtzee è stato inserito al suo posto, infatti, i successivi (che saranno utilizzati per altre combinazioni, come poker, tris, full, ecc.) daranno origine ad un premio di 100 punti aggiunto automaticamente nella casella dello Yahtzee. Così, se in una partita vi sono capitati tre Yathzee (non fatevi vedere nei dintorni per un po' di tempo!) otterrete 200 punti extra.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

SHIFT Q	SHIFT U	SHIFT *
SHIFT I	SHIFT -	SHIFT J
SHIFT K	COMM D	COMM I
COMM F	COMM K	COMM C
COMM V	COMM +	

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL RED	CTRL CYN	CTRL PUR
CTRL YEL	COMM RED	COMM CYN
COMM PUR		

```
1 PG$="´Y´A´H´T´Z´E´E´":AU$="DI´GLEN´FISHER"
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 2/1/84 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
100 DIMDI(5),DI$(6,6),T(5),TS(13),SC%(3,13),TL(4,
    3),NM$(4),SV(5),YR(4):QI=24
105 PRINT"{CLR}"
110 FORI=1TO6:FORJ=1TO6:READDI$(I,J):NEXTJ,I
120 DATA"´´´","´´●","●´´","●´●","●´●","●●●","´●´"
    ,"´´´","´●´","´´´","´●´"
121 DATA"´´´","´´´","●´´","´´●","●´●","●´●","●●●"
    ,"´´´","●´´","´´●","●´●"
122 DATA"●´●","●´●","´●´","´´´","´●´","´´´","´●´"
    ,"●´●","´´´","´´●","●´´"
123 DATA"●´●","●´●","●´●"
130 DN$="{HOME}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}{CRSR-D}"
```

```
 200 PRINT"QUANTI´GIOCATORI?´";:GOSUB60000:PRINT:N
     P=VAL(IN$)
 210 IFNP<1ORNP>4THENPRINT"DA´UNO´A´QUATTRO´GIOCAT
     ORI,PER´FAVORE.":GOTO200
 220 PRINT"■INSERITE´I´LORO´NOMI.":PRINT"(MAX.´CIN
     QUE´LETTERE.)■"
 240 FORI=1TONP:PRINT"GIOCATORE"I":´";:GOSUB60000
 250 NM$(I-1)=LEFT$(IN$,20):PRINT:NEXT
 300 FORI=0TO3:TL(I,0)=15+6*I+5-LEN(NM$(I))
 400 FORJ=1TO13:SC%(I,J)=-1:NEXTJ:FORJ=1TO3:TL(I,J
     )=0:NEXTJ,I
 410 FORI=0TO3:YR(I)=0:NEXT
 900 PL=NP:RD=0:GOSUB10000:PRINTDN$;"■■";
 920 FORI=0TONP-1:PRINTTAB(TL(I,0));NM$(I);"■":NEX
     TI
1500 FORI=1TO5:DI(I)=0:NEXTI:RL=0
1520 PL=PL+1:IFPL>=NPTHENPL=0:RD=RD+1:IFRD>13THEN5
     000
1530 GOSUB11000
1540 PRINTDN$;"■■■■GIOCO´";RIGHT$(STR$(RD),2)
1550 PRINTDN$;TAB(TL(PL,0));"■■";NM$(PL)
2000 PR$="?´":GOSUB9100:IFIN$="Q"THENPRINT"■":END
2005 IFRL=0THENIN$="00000"
2010 IFIN$=""THEN2000
2020 ZER=0:IFLEFT$(IN$,1)="Z"THENZER=1:IN$=MID$(IN
     $,2):IFIN$=""THEN2000
2030 N=1:A=1:FORI=1TOLEN(IN$)
2040 T$=MID$(IN$,I,1):IFT$<"A"ORT$>"M"THENA=0
2050 IFT$<"0"ORT$>"6"THENN=0
2060 NEXTI
2070 IFATHEN3000
2080 IFN=0THEN2000
2090 RL=RL+1:IFRL>3THENPR$="NON´HAI´PIU´´TIRI":GOT
     O3500
2095 FORI=1TO5:SV(I)=DI(I):NEXT
2100 FORI=1TOLEN(IN$):T=VAL(MID$(IN$,I,1))
2105 FORJ=1TO5:IFDI(J)=TTHENDI(J)=0:N=0:GOTO2115
2110 NEXTJ:PR$="NON´CI´SONO´ABBASTANZA´"+STR$(T):R
     L=RL-1
2111 FORJ=1TO5:DI(J)=SV(J):NEXT:GOTO3500
2115 NEXTI:IFNTHENRL=RL-1:GOTO3500
2117 PRINT"■■■■■TIRO";RL
2120 GOSUB9000:GOSUB8000:RV$="■":PRINTDN$;
```

```
2130 FORCT=1TO6:GOSUB2600:PRINT:NEXTCT
2131 PRINT:PRINT
2132 FORCT=7TO13:GOSUB2600:PRINT:NEXTCT
2133 GOTO2000
2140 FORI=1TO6:SC=TS(I):IFSC<>0ANDSC%(PL,I)<0THENG
     OSUB2500:PRINT"⌉";
2150 PRINT:NEXTI:PRINT:PRINT
2160 FORI=7TO13:SC=TS(I):IFSC<>0ANDSC%(PL,I)<0THEN
     GOSUB2500:PRINT"⌉";
2170 PRINT:NEXTI:GOTO2000
2500 PRINTTAB(17+6*PL);RV$;RIGHT$("´´´"+STR$(SC),3
     ):RETURN
2510 PRINTTAB(17+6*PL);"´´:":RETURN
2600 IFSC%(PL,CT)>=0THENRETURN
2610 SC=TS(CT)
2620 ON(SC=0)+2GOSUB2510,2500
2630 PRINT"⌉";:RETURN
3000 RV$="":T=ASC(IN$)-64:ADD=TS(T)
3005 YB=(TS(12)>0 AND YR(PL)>0)
3010 IFSC%(PL,T)>=0THENPR$="L´HAI´GIA´´PRESO.":GOT
     O3500
3020 IFADD>0ORZER=1THEN3100
3030 PR$="VUOI´DAVVERO´AZZERARLO?´":GOSUB9100
3040 IFLEFT$(IN$,1)<>"S"THEN2000
3100 X=T:IFT>6THENX=X+2
3105 IFSC%(PL,T)<0THENSC%(PL,T)=0
3110 PRINT:PRINTDN$;LEFT$("■▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯",X);
3120 RV$="":SC=ADD+SC%(PL,T):SC%(PL,T)=SC
3125 IF YR(PL)=0 THEN IF TS(12)>0 THEN YR(PL)=(T<>
     12)*2+1
3130 GOSUB2500:RV$="π":IFT>6THEN3300
3210 PRINTLEFT$("▯▯▯▯▯▯▯",7-T);:X=TL(PL,1):SC=X+ADD
     :TL(PL,1)=SC
3220 IFX>62ORSC<63THEN3250
3230 X=SC:SC=35:X=X+SC:PRINT"⌉";:RV$="◣":GOSUB2500
     :TL(PL,1)=X:RV$="π"
3240 TL(PL,3)=TL(PL,3)+SC:SC=X
3250 GOSUB2500:PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯";:GOTO3400
3300 PRINTLEFT$("■▯▯▯▯▯▯▯▯",14-T);
3310 SC=TL(PL,2)+ADD:TL(PL,2)=SC:GOSUB2500
3400 SC=TL(PL,3)+ADD:TL(PL,3)=SC:RV$="▄":GOSUB2500
3450 PRINTDN$;:FORI=1TO6:IFSC%(PL,I)<0THENGOSUB251
     0:PRINT"⌉";
```

```
3455 PRINT:NEXTI
3460 PRINT"":FORI=7TO13:IFSC%(PL,I)<0THENGOSUB251
     0:PRINT"";
3465 PRINT:NEXTI:IFYB=0THEN3490
3470 PRINTDN$;TAB(12);"PREMIO´YAHTZEE´DI´100´PU
     NTI"
3475 SC=SC%(PL,12)+100:SC%(PL,12)=SC:PRINTDN$;"
     ":GOSUB 2500
3480 SC=TL(PL,2)+100:TL(PL,2)=SC:RV$="":PRINT:GOS
     UB2500
3485 SC=TL(PL,3)+100:TL(PL,3)=SC:RV$="":GOSUB2500
     :FORI=1TO3000:NEXT
3490 PRINTDN$;"";TAB(TL(PL,0));NM$(PL):GOTO1500
3500 PRINTDN$;TAB(12);"";PR$;"":FORI=1TO1000:N
     EXTI:GOTO2000
3600 FORI=1TO5:DI(I)=SV(I):NEXT:GOTO3500
5000 TM=TI+300:FORI=0TONP-1:FORJ=0TONP-2
5010 IFTL(J,3)>TL(J+1,3)THEN5040
5020 T=TL(J,3):TL(J,3)=TL(J+1,3):TL(J+1,3)=T
5030 T$=NM$(J):NM$(J)=NM$(J+1):NM$(J+1)=T$
5040 NEXTJ,I
5050 IFTI<TMTHEN5050
5060 PRINT"PUNTEGGIO´FINALE:"
5070 FORI=0TONP-1:PRINTTL(I,3);TAB(5);NM$(I):NEXTI
5100 PRINT"GIOCHI´ANCORA?´";:GOSUB60000
5110 IFLEFT$(IN$,1)<>"N"THEN300
5120 END
8000 FORI=1TO13:TS(I)=0:NEXTI:CT=0:SUM=0
8010 FORI=1TO5:T=DI(I):X=TS(T):IFX=0THENCT=CT+1
8020 TS(T)=X+1:SUM=SUM+T:NEXTI:TS(13)=SUM
8050 ONCTGOTO8100,8200,8150,8300,8400
8100 TS(12)=50:TS(8)=SUM:TS(7)=SUM:GOTO8500
8150 FORI=1TO6:IFTS(I)=3THENTS(7)=SUM
8160 NEXTI:GOTO8500
8200 CT=0:FORI=1TO6:IFTS(I)=1THENCT=CT+1
8220 NEXTI:TS(7)=SUM
8240 IFCT=0THENTS(9)=25
8250 IFCT=1THENTS(8)=SUM
8260 GOTO8500
8300 MN=7:MX=0:FORI=1TO6
8310 IFTS(I)=0THEN8340
8320 IFI<MNTHENMN=I
8330 IFI>MXTHENMX=I
```

```
8340 NEXTI
8350 IFMX-MN=3THENTS(10)=30
8360 GOTO8500
8400 IFTS(1)=0ORTS(6)=0THENTS(11)=40:TS(10)=30:GOT
     O8500
8410 IFTS(2)=0ORTS(5)=0THENTS(10)=30:GOTO8500
8420 GOTO8500
8430 IFI>MXTHENMX=I
8440 NEXTI
8450 IFMX-MN=4THENTS(10)=30:TS(11)=40
8500 FORI=1TO6:TS(I)=TS(I)*I:NEXTI
8510 RETURN
9000 PRINT"█";
9010 FORI=1TO3:PRINT:FORJ=1TO5:IFDI(J)=0THENPRINTT
     AB(10+5*J)"````";
9020 NEXTJ,I:FORI=1TO5
9030 IFDI(I)<>0THEN9040
9035 Q=INT(RND(1)*6+1):T(I)=3*(RND(1)>.5)+3:CT(Q)=
     CT(Q)+1:DI(I)=Q
9040 NEXTI
9050 PRINT"██";:FORI=1TO3:PRINT
9060 FORJ=1TO5:PRINTTAB(10+5*J);DI$(I+T(J),DI(J));
     :NEXTJ,I
9070 PRINT:RETURN
9100 PRINTDN$"]]``````````````````````````````````
     `````]":PRINTTAB(12);PR$;
9110 GOSUB60000:RETURN
10000 PRINT"]":GOSUB11000
10020 T$="█==TOTALE================================"
10030 PRINTDN$;"█A:ASSI":PRINT"B:DUE`":PRINT"C:TRE"
10040 PRINT"D:QUATTRO":PRINT"E:CINQUE":PRINT"F:SEI`"
10050 PRINT"``>=63:PREMIO":PRINTT$
10060 PRINT"█G:TRIS`":PRINT"H:POKER`":PRINT"I:FULL"
10070 PRINT"J:SCALA`A`4`DADI":PRINT"K:SCALA`A`5`DAD
      I"
10080 PRINT"L:YAHTZEE":PRINT"M:RECUPERO"
10090 PRINTT$:PRINT"█``TOTALE`GEN.
10100 RETURN
11000 T$="╭───╮":U$="│```│":V$="╰───╯":S$="████████
      █████"
11010 PRINT"██"STTTTT:FORI=1TO3
11020 PRINTSUUUUU:NEXTI:PRINTSVVVVV;"]]]
```
```

```
11040 PRINT "´´´´´´´´´´´´":PRINT"´´´´´´´´´´´´":PRIN
      T"         "
11050 PRINT "´´´´´´´´´ ":PRINT"        "
11060 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´ ",ZC,1);"";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT""
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT""TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
62020 PRINT""TAB(TB)PG$:PRINT""TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT""TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENM$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT""TAB(TB)MS$:PRINT"´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT""TAB(TB)LEFT$("",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"":GOSUB61000:GOTO100
```

Dama cinese
(joystick)

Questo programma è la nostra versione dell'antica e nota dama cinese. Sullo schermo appare una tavola con 32 (4×8) pioli, all'interno della quale potete muovere il cursore lampeggiante spostando la leva del joystick. All'inizio del gioco il C-64 vi chiede di eliminare un piolo per creare il buco di partenza: da quel momento in poi dovrete togliere il maggior numero possibile di pioli, scavalcandoli con un piolo adiacente. Il gioco termina quando non sono possibili ulteriori mosse; rimanere con due è già un buon risultato, ma provate a restare con uno solo!
Le regole sono molto semplici: i pioli si possono muovere solamente scavalcaldone un altro e andando a finire in un buco; quello scavalcato viene così eliminato, lasciando un buco vuoto. Ogni mossa impossibile viene segnalata dal C-64 con un messaggio di errore. Per effettuare la mossa, basta spostare il cursore lampeggiante blu sul piolo che intendete muovere e premere il pulsante; il cursore cambia allora colore e diventa rosso: dovete spostarlo nel buco in cui intendete mettere il piolo e premere nuovamente il pulsante per terminare la mossa. Mentre spostate il cursore rosso, quello blu rimane fermo per indicare il piolo che state muovendo. Se vi accorgete che state sbagliando, potete annullare una mossa riposizionando il cursore rosso su quello blu e premendo il joystick.

```
-------- CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI --------

 SIMBOLI GRAFICI
● SHIFT Q          | SHIFT -          — SHIFT *
+ SHIFT +          ├ COMM  Q          ┤ COMM  W
┌ COMM  A          ┬ COMM  R          ┐ COMM  S
└ COMM  Z          ┴ COMM  E          ┘ COMM  X
▒ COMM  +

 COMANDI & COLORI
■ RVS  ON          ■ RVS  OFF         ■ HOME
■ CLEAR            ■ CRSR-D           ■ CRSR-U
■ CRSR-L           ■ CRSR-R           ■ CTRL WHT
■ CTRL CYN         ■ CTRL PUR         ■ CTRL GRN
■ CTRL YEL         ■ COMM WHT         ■ COMM RED
■ COMM CYN         ■ COMM GRN         ■ COMM BLU
```

```
  1 PG$="´D´A´M´A´C´I´N´E´S´E´":AU$="DI´GLEN´FISH
    ER":JF=1
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/19/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 PRINTCHR$(142):DT$="■´■●■□■´■□■●":QI=2
110 SB=13*64:SP=CRT+1010
120 A=SB:FORZ=0TO11:POKEA,255:POKEA+1,240:POKEA+2
    ,0:A=A+3:NEXT
130 FORZ=ATOSB+63:POKEZ,0:NEXT
140 POKESP,13:POKESP+1,13
145 POKEVIC+1,0:POKEVIC+2,0
150 POKEVIC+39,2:POKEVIC+40,6
155 POKEVIC+27,3:POKEVIC+21,3
170 R0=72:C0=110
200 HR=0:HC=0
```

```
 500 HT=12:VT=5
 510 CR$=""
 520 BP=1E5
1000 T$="|´|´|´|´|´|´|´|´|":U$="├┼┼┼┼┼┼┼┤"
1010 PRINT"▯▮":H=0:V=0:GOSUB9000
1020 PRINTTAB(HT);"┌┬┬┬┬┬┬┬┐
1030 PRINTTAB(HT);T$:PRINTTAB(HT);U$:PRINTTAB(HT);
     T$:PRINTTAB(HT);U$
1035 PRINTTAB(HT);T$:PRINTTAB(HT);U$
1040 PRINTTAB(HT);T$
1050 PRINTTAB(HT);"└┴┴┴┴┴┴┴┘
1110 FORI=1TO4:FORJ=1TO8:B(I,J)=1:NEXTJ:NEXTI
1200 FORC=1TO8:FORR=1TO4
1210 GOSUB9200
1220 NEXTR,C
1300 IFHC>0THENR=HR:C=HC:GOTO1330
1310 GOSUB2600:H=1:V=9:GOSUB9000:PRINT"▮POSIZIONA´
     IL´BUCO"
1320 XR=INT(RND(1)*4)+1:XC=INT(RND(1)*8)+1:SA=VIC+
     2:SC=VIC+40:GOSUB3000
1325 HR=R:HC=C
1330 B(R,C)=0:GOSUB9200
1340 H=-1:V=9:GOSUB9000:PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
1900 MV=0:TI$="000000"
2000 H=5:V=-3:GOSUB9000:PRINT"▮MOSSA";MV+1:FR=0:FC
     =0
2005 GOSUB2600:H=0:V=9:GOSUB9000:PRINT"DA?"
2010 SA=VIC+2:SC=VIC+40:GOSUB3000:IFB(R,C)=0THEN20
     10
2020 FR=R:FC=C:GOSUB9000:PRINT"´´´´´"
2050 GOSUB 2600:H=0:V=9:GOSUB9000:PRINT"A?"
2055 SA=VIC:SC=VIC+39:GOSUB3000
2060 IFR=FRANDC=FCTHENPOKEVIC+1,0:POKEVIC+3,0:GOTO
     2000
2065 IFB(R,C)<>0THEN2055
2070 TR=R:TC=C:GOSUB9000:PRINT"´´´"
2100 IFFR<>TRANDFC<>TCTHEN2900
2110 IFABS(FR-TR)<>2ANDFC=TCTHEN2900
2120 IFABS(FC-TC)<>2ANDFR=TRTHEN2900
2130 MR=(FR+TR)/2:MC=(FC+TC)/2
2140 IFB(MR,MC)=0THEN2900
2200 B(TR,TC)=B(FR,FC):B(FR,FC)=0
2210 B(MR,MC)=0
```

```
2220 R=FR:C=FC:GOSUB9200
2230 R=TR:C=TC:GOSUB9200
2240 R=MR:C=MC:GOSUB9200
2250 MV=MV+1
2260 H=2:V=13:GOSUB9000:PRINT"TEMPO´";:ET$=TI$
2270 PRINTLEFT$(ET$,2);":";MID$(ET$,3,2);":";RIGHT
     $(ET$,2)
2280 POKE VIC+1,0:POKE VIC+3,0
2300 FORI=1TO4:FORJ=1TO8:T=SGN(B(I,J))
2310 IFI<3THENIFT<>SGN(B(I+2,J))ANDB(I+1,J)<>0THEN
     2000
2320 IFJ<7THENIFT<>SGN(B(I,J+2))ANDB(I,J+1)<>0THEN
     2000
2330 NEXTJ,I
2400 H=0:V=11:GOSUB9000:PRINT"NON´HAI´PIU´´MOSSE."
2410 PG=31-MV:IFPG<BPTHENBP=PG:BT$=ET$
2420 IFPG=BPANDET$<BT$THENBT$=ET$
2500 H=0:V=15:GOSUB9000:GOSUB3500
2510 IFYNTHEN1000
2520 PRINT"███LA´MIGLIOR´PARTITA´E´:´´´´´´´´´█
2530 PRINT BP;"PIOLO";:IFBP<>1THENPRINT"▮▮I";
2535 PRINT"´LASCIATO´IN´";:IFBP<>1THENPRINT"▮▮▮▮▮I
     ▮▮▮▮▮";
2540 IFLEFT$(ET$,2)<>"00"THENPRINTLEFT$(ET$,2);":";
2550 PRINTMID$(BT$,3,2);":";RIGHT$(BT$,2);"."
2590 END
2600 IF (PEEK(JS) AND 16)=0 THEN 2600
2610 RETURN
2800 ET$=TI$:GOTO2410
2900 IFER<0THEN2950
2905 H=4:V=11:GOSUB9000:PRINT"█IMPOSSIBILE´█"
2910 TM=TI+90
2920 IFTI<TMTHEN2920
2930 GOSUB9000:PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´"
2950 POKEVIC+1,0:POKEVIC+3,0:GOTO 2000
3000 R=XR:C=XC:TM=0:ZT=0
3010 POKE SA,16*C+C0:POKE SA+1,16*R+R0
3020 IF TI>TM THEN POKE SC,(PEEK(SC)+8)AND15:TM=TI
     +15
3030 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3035 GETIN$:IFIN$="Q"THENPOKEVIC+21,0:PRINT"███GRA
     ZIE´PER´IL´GIOCO":END
```

```
3040 IFJBANDJD=15THENPOKESC,PEEK(SC)AND7:XR=R:XC=C
     :RETURN
3043 IF TI<ZT THEN 3020
3046 ZT=TI+10
3050 IF JD AND 1 THEN R=R+1:IF R>4 THEN R=1
3060 IF JD AND 2 THEN R=R-1:IF R<1 THEN R=4
3070 IF JD AND 4 THEN C=C+1:IF C>8 THEN C=1
3080 IF JD AND 8 THEN C=C-1:IF C<1 THEN C=8
3090 GOTO 3010
3500 NO=0
3510 TM=0:SW=1:PRINTTAB(H+HT);"■GIOCHI´ANCORA?´■SI
     ´NO´■"
3520 IF TI<TM THEN 3550
3530 PRINTTAB(H+HT+14+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("
     ´SINO´",3*NO+1,3);"■"
3540 SW=3-SW:TM=TI+15
3550 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3560 IF JB AND JD=15 THEN 3600
3570 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3510
3580 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3510
3590 GOTO 3520
3600 PRINTTAB(H+HT+14+NO*4);"■";MID$("´SINO´",3*NO
     +1,3);"■":YN=(NO=0):RETURN
8999 END
9000 PRINT"■":POKEQL,V+VT:PRINT"■";TAB(HT+H);:RETU
     RN
9200 H=2*C-1:V=2*R-1:GOSUB9000:PRINTMID$(DT$,1+2*B
     (R,C),2):RETURN
9210 RETURN
9250 B=B(R,C):B(R,C)=B+3:GOSUB9200:B(R,C)=B:RETURN
9999 END
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
```

```
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT""TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT""TAB(TB)PG$:PRINT""TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT""TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT""TAB(TB)MS$:PRINT"´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT""TAB(TB)LEFT$("",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"":GOSUB61000:GOTO100
```

Laser
(joystick)

Vi trovate di fronte ad una "scatola nera" che contiene un certo numero di atomi, dei quali dovrete scoprire la posizione esatta. Al suo interno la scatola nera è divisa in 64 quadrati, formando una matrice di 8 righe×8 colonne e ciascun quadrato può contenere al massimo un atomo. L'unico strumento a vostra disposizione è un generatore di raggi laser da sparare all'interno della scatola per vedere come questi interagiscono con gli atomi contenuti. Questi raggi possono percorrere le righe e le colonne della scatola, mai le diagonali.
Per scoprire la posizione degli atomi, dovete capire come i raggi interagiscono con essi: la figura vi sarà d'aiuto (i numeri si riferiscono ai raggi nell'illustrazione).

1. Se un raggio non interagisce con nessun atomo, prosegue il suo cammino e sbuca dall'altro lato della scatola.
2. Un raggio che si scontra con un atomo ne viene assorbito e non esce più.
3. Un raggio che passa vicino ad un atomo viene deviato di 90°: la deviazione avviene prima che il raggio lo possa raggiungere.
4. Un raggio che si trovi a passare tra due atomi separati da un quadrato vuoto viene riflesso e torna indietro sul suo cammino.
5. Un raggio che si trovi, appena entrato nel quadrato, immediatamente vicino ad un atomo viene riflesso.
6. Questo raggio è deviato due volte di 90° e ritorna quindi indietro uscendo dallo stesso lato da cui era entrato.
7. Questo raggio è stato apparentemente riflesso; in realtà la riflessione è ottenuta come somma di due deviazioni e di una riflessione interna, col risultato di far sembrare diversa la posizione degli atomi.
8. Questo caso è ancora più complicato: il raggio è stato deviato da quattro atomi, ma all'apparenza sembra che sia uscito dall'altra parte senza alcun problema.

Quando iniziate a giocare con *Laser*, il C-64 vi chiede quanti atomi volete cercare nella scatola nera. Cambiate il numero usando il joystick. Quando appare la scatola, in un angolo vedrete una piccola freccia lampeggiante, controllabile con il joystick, che indica il punto di ingresso del raggio, che viene sparato nella scatola premendo il pulsante. *Laser* seguirà il cammino del raggio indicando l'ingresso e l'uscita con lo stesso numero (sempre che esca). Se il raggio colpisce un atomo, nel punto di ingresso appare una A (assorbito). Nel caso venga riflesso invece appare una R.
Se pensate di avere indovinato la posizione di un atomo, muovete la freccia all'interno della scatola (essa si muterà in una croce) e nel quadrato scelto premete il pulsante; se avete indovinato apparirà l'atomo, se avete sbagliato il punto rimarrà segnalato da una croce in modo da non farvi ripetere lo sbaglio.
Il gioco termina quando avete trovato tutti gli atomi. Durante il gioco, *Laser* tiene conto del numero di colpi che sparate per ottenere delle informazioni: sarete penalizzati di un punto per ogni raggio assorbito o riflesso, di due punti per quelli che sbucano fuori da qualche parte e di cinque per ogni tentativo sbagliato di indovinare la posizione di un atomo.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

─ SHIFT *	│ SHIFT -	╳ SHIFT V
● SHIFT Q	┌ COMM A	┐ COMM S
└ COMM Z	┘ COMM X	▒ COMM +

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL CYN	CTRL PUR	CTRL GRN
CTRL YEL	COMM WHT	COMM RED
COMM CYN	COMM GRN	COMM BLU

```
  1 PG$="'L'A'S'E'R'":AU$="DI'HOWARD'ARRINGTON'AN
    D'GLEN'FISHER":JF=1
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/16/83 BS
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 DIM HT(32), VT(32), B(9,9), G(9,9):QI=18
101 FOR I=1 TO 8
102 HT(I)=8          :VT(I)=2*I+3
103 HT(I+8)=2*I+10:VT(I+8)=22
104 HT(I+16)=29      :VT(I+16)=2*(9-I)+3
105 HT(I+24)=28-2*I:VT(I+24)=1
106 NEXT I
110 GOSUB 5000
115 DN$="
125 DEFFNR(Z)=INT(8*RND(1)+1)
130 NA=5
150 GOSUB 6000:HA=NA:S=0:CX=1:CY=0
165 FORJ=0TO9:FORI=0TO9:B(I,J)=0:G(I,J)=0:NEXTI:N
    EXTJ
```

```
175 FORI=1TONA
180 X=FNR(1):Y=FNR(1)
185 IFB(X,Y)<>0THEN180
190 B(X,Y)=1:NEXTI
195 GOSUB1000:RN=0:CL=1:POKE VIC+21,1
200 PRINT"■■■▶COLPI:";S;"■''"
205 GETT$:IFT$<>"" THEN 205
210 GOSUB 4000:PRINT DN$;"''''''''''":IF Z$<>"" TH
    EN 3500
215 IF CX>0 AND CX<9 AND CY>0 AND CY<9 THEN 3000
220 POKE VIC+39,0
230 X=CX:Y=CY:U=0:V=0:GOSUB 900
240 IF X>=1 AND X<=8 THEN V=-SGN(Y-4)
250 IF Y>=1 AND Y<=8 THEN U=-SGN(X-4)
300 X1=X+U:Y1=Y+V
310 IFU=0THENX2=X1-1:X3=X1+1:Y2=Y1:Y3=Y1:GOTO330
320 Y2=Y1-1:Y3=Y1+1:X2=X1:X3=X1
330 ON8*B(X1,Y1)+B(X2,Y2)+2*B(X3,Y3)+1GOTO400,410
    ,420,410
340 S=S+1:PRINT DN$;"■ASSORBITO":T$="A":GOSUB 800
    :GOTO 200
400 X=X1:Y=Y1:GOTO500
410 Z=1:GOTO450
420 Z=-1
450 IFU=0THENU=Z:V=0:GOTO500
460 U=0:V=Z
500 ON(X+15)/8GOTO550,520,560
510 STOP
520 ON(Y+15)/8GOTO570,300,580
530 STOP
550 Z=Y:GOTO600
560 Z=25-Y:GOTO600
570 Z=33-X:GOTO600
580 Z=8+X
600 IF R=Z THEN S=S+1:PRINT DN$;"■RIFLESSO'":T$="
    R":GOSUB 800:GOTO 200
610 S=S+2:PRINT DN$;"■'EMERSO''":RN=RN+1
620 T$=MID$(STR$(RN),2):GOSUB 800
630 R=Z:T$=MID$(STR$(RN),2):GOSUB 800
640 GOTO 200
700 POKE QL,VT(R):PRINT "■";TAB(HT(R));C$;
710 IF LEN(T$)=1 AND R<=8 OR R>=25 THEN PRINT "'";
720 PRINT T$:RETURN
```

```
 800 POKE QL,VT(R):PRINT "";TAB(HT(R));
 810 IF LEN(T$)=1 AND (R<9 OR R>24) THEN T$=" "+T$
 820 Z$="":IF (R>=9 AND R<=16) OR (R>=25 AND R<=32
     ) THEN Z$=""
 830 T$=T$+" ":PRINT MID$(T$,1,1);Z$;MID$(T$,2,1)
 840 RETURN
 900 R=-1
 910 IF X=0 THEN R=Y
 920 IF Y=9 THEN R=X+8
 930 IF X=9 THEN R=25-Y
 940 IF Y=0 THEN R=33-X
 950 RETURN
1000 PRINT ""
1010 PRINT TAB(11);"┌────────────────┐
1020 FOR I=1 TO 8
1030 PRINT TAB(11);"| : : : : : : : : |
1040 IF I<8 THEN PRINT TAB(11);"|                 |
1050 NEXT I
1060 PRINT TAB(11);"└────────────────┘
1070 RETURN
1100 RETURN
3000 POKE VIC+39,0
3020 POKE QL,3+2*CY:PRINT TAB(10+2*CX);"  ";
3025 IF G(CX,CY) THEN 3100
3030 G(CX,CY)=1
3040 IF B(CX,CY)=0 THEN S=S+5:PRINT "  ":PRINT DN
     $;"*SBAGLIO*":GOTO 200
3050 PRINT "":HA=HA-1:PRINT DN$;"*GIUSTO*"
3060 IF HA=0 THEN PRINT DN$;"CONGRATULAZIONI!"
     :GOTO 3600
3070 GOTO 200
3100 IF B(CX,CY) THEN PRINT ""
3110 IF B(CX,CY)=0 THEN PRINT "  "
3120 PRINT DN$;" INUTILE":GOTO 200
3400 PRINT DN$;"CONGRATULAZIONI!"
3410 GOTO 3600
3500 FOR CY=1 TO 8:FOR CX=1 TO 8
3510 IF B(CX,CY)<>1 OR G(CX,CY) THEN 3530
3520 POKE QL,3+2*CY:PRINT TAB(10+2*CX);""
3530 NEXT CX,CY
3600 POKE VIC+21,0:NO=0
3610 TM=0:SW=1:PRINTDN$;"GIOCHI ANCORA?  SI
     NO"
```

```
3620 IF TI<TM THEN 3650
3630 PRINTTAB(26+NO*4);MID$("■▮",SW,1);MID$("´SINO
     ´",3*NO+1,3);"]"
3640 SW=3-SW:TM=TI+15
3650 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3660 IF JB AND JD=15 THEN 3700
3670 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3610
3680 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3610
3690 GOTO 3620
3700 IF NO=0 THEN 150
3710 PRINT "]":END
4000 T=0:IF CX=0 THEN T=1
4010 IF CX=9 THEN T=3
4020 IF CY=0 THEN T=2
4030 IF CY=9 THEN T=4
4040 X=CX*16+94:Y=CY*16+65
4050 POKE SP,SO+T:POKE VIC,X:POKE VIC+1,Y:POKE SP,
     SO+T
4060 IF TI>TM THEN POKE VIC+39,CL:CL=12-CL:TM=TI+15
4100 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15:DX=0:D
     Y=0
4105 GETZ$:IFZ$<>"" THEN RETURN
4110 IF(JD AND 1)=0 THEN DY=-1
4115 IF(JD AND 2)=0 THEN DY=1
4120 IF(JD AND 4)=0 THEN DX=-1
4125 IF(JD AND 8)=0 THEN DX=1
4130 CX=CX+DX:CY=CY+DY
4135 IF (CX<1 OR CX>8) AND (CY<1 OR CY>8) THEN CX=
     CX+DX+DX:CY=CY+DY+DY
4140 IF CX>9 THEN CX=CX-10
4145 IF CX<0 THEN CX=CX+10
4150 IF CY>9 THEN CY=CY-10
4155 IF CY<0 THEN CY=CY+10
4160 IF DX OR DY THEN CL=1:TM=0:GOTO 4000
4165 IF JB=0 THEN 4000
4170 RETURN
5000 RESTORE:SB=16384-64*5:SP=CRT+1016:SO=SB/64
5010 READ T$:IF T$<>"£" THEN 5010
5020 FOR I=0 TO 4:SA=SB+64*I
5030 READ N:FOR J=0 TO N-1:READ T:POKE SA+J,T:NEXT
5040 FOR J=N TO 63:POKE SA+J,0:NEXT
5050 POKE SP+I,SO+I:NEXT I
5060 POKE VIC+1,0
```

```
 5070 RETURN
 6000 PRINT "QUANTI ATOMI? ";
 6010 FOR I=1 TO 10
 6030 PRINT STR$(I);:NEXT:PRINT""
 6040 C=1:TM=0
 6100 T=NA*2+14
 6110 IF TI>TM THEN PRINT TAB(T);MID$("",C,1);STR
      $(NA);"":C=3-C:TM=TI+15
 6120 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15:OA=NA
 6130 IF (JD AND 8)=0 AND NA<10 THEN NA=NA+1
 6140 IF (JD AND 4)=0 AND NA>1 THEN NA=NA-1
 6150 IF OA<>NA THEN PRINT TAB(T);STR$(OA);"":TM=0
      :C=1:GOTO 6100
 6160 IF JB=0 THEN 6100
 6170 PRINT TAB(T);"";STR$(NA):RETURN
52999 DATA £
53000 DATA30,0,255,240,0,192,48,0,192,48,0,192,48,0
      ,192,48,0,192,48,0,192,48,0
53001 DATA192,48,0,192,48,0,255,240
53010 DATA23,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,3,128,0,63,192,0,6
      3,192,0,3,128,0,3
53020 DATA26,0,0,0,0,6,0,0,6,0,0,6,0,0,6,0,0,31,128
      ,0,31,128,0,15,0,0,6
53030 DATA23,0,0,0,0,0,0,0,12,0,0,28,0,0,63,192,0,6
      3,192,0,28,0,0,12
53040 DATA26,0,0,0,0,6,0,0,15,0,0,31,128,0,31,128,0
      ,6,0,0,6,0,0,6,0,0,6
60000 IN$="":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("▒",ZC,1);"";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT""
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
    - NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
```

Prato

(joystick)

L'estate è finalmente arrivata e il prato della vostra casetta di campagna ha bisogno di essere tagliato. Come servizio per i nostri lettori, vi offriamo la possibilità di tagliarlo senza muovervi dalla poltrona!
Lo scopo del gioco è di tagliare tutta l'erba del prato di una villetta nel minor tempo possibile, poiché la benzina costa e la vostra falciatrice ne consuma parecchia; se ci mettete troppo correte il rischio di rimanere a secco prima di terminare. Come in qualunque prato, troverete sassi ed erbacce che rallenteranno il lavoro. Il programma vi offre una scelta di livelli di difficoltà, che varia la velocità con cui si svuota il serbatoio della falciatrice.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

— SHIFT *	| SHIFT -	| SHIFT G
| SHIFT H	⁄ SHIFT U	⁻ SHIFT I
⁻ SHIFT J	✕ SHIFT V	⁻ SHIFT K
╱ SHIFT N	╲ SHIFT M	o SHIFT W
┌ COMM A	▪ COMM F	▬ COMM I
▪ COMM D	┐ COMM S	▒ COMM +
▌ COMM K	| COMM G	| COMM M
_ COMM @	▚ COMM B	‾ COMM T
┤ COMM W	└ COMM Z	┴ COMM E
┘ COMM X	| COMM H	▌ COMM J
▌ COMM L	| COMM N	

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	INST
CTRL WHT	CTRL CYN	CTRL PUR
CTRL GRN	CTRL BLU	CTRL YEL
COMM WHT	COMM CYN	COMM GRN

```
  1 PG$="/P/R/A/T/O/":AU$="DI/KATHY/HIGBY":JF=1
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/16/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 DIMJD(15),M(9):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT
101 DATA0,0,0,0,0,3,9,6,0,1,7,4,0,2,8,5
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
```

```
105 GOSUB 1000
107 T=WD:FORI=2TO8STEP3:FORJ=-1TO1:M(I+J)=T+J:NEX
    TJ:T=T-WD:NEXTI
108 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
    ESID+4,17:VL=SID+24
110 D=0:P=0:D=G/40:F=159
120 AA$="
130 X=CRT+WD*23+38:A=5:S=SID+1:POKEVL,6:POKES,0
131 XC=X-CRT+CM
140 PRINT"PERCENT://///BENZ:////////////////////
    //
150 PRINT"
160 PRINT"|        ||  ||          |
170 PRINT"|        ||  ||      \          |
180 PRINT"|        ||  ||      \X\          |
190 PRINT"|        ||  ||      \/          |
200 PRINT"|        /|  ||          |
210 PRINT"|        /+|  ||  \--\          |
220 PRINT"|        \X  /  |          |
    /--\        |
230 PRINT"|        |  /  |  /-\  /  \-\
    \X+\        |
240 PRINT"|        \  /  |  \/      |
    /-\  \X|        |
250 PRINT"|        /  |//////////////////////  |
    \/        |
260 PRINT"|        /  |////////////////////
    |
270 PRINT"|        /  |/________________________
    |
280 PRINT"|        /  |\/////////////////////
    |
290 PRINT"|        /  |\\////////////////////
    |
300 PRINT"|        /  |/\////////////////////
    |
```

```
310 PRINT"]|
    |
320 PRINT"]|
    |
330 PRINT"]|
    |
340 PRINT"]|
    |
350 PRINT"]|
    |
360 PRINT"]|
    
370 PRINT"]|
    |
380 PRINT"
    
390 Y=86
391 POKESID+14,255:POKESID+15,1:POKESID+20,240
392 POKESID+19,160:POKESID+20,250
395 POKE SID+18,33
400 A=FNJ(0):IFA<>5THENIFJW<>1THENW=M(A)
401 ON JW+1 GOTO 404,402,403
402 JW=2:GOTO404
403 IFA<>5THENPOKEVL,6:POKESID+18,33:PRINTAA$;"
    ":JW=0
404 GETIN$:IFIN$="Q"THENPRINT"GRAZIE PER IL GI
    OCO":POKESID+24,0:END
405 Z=PEEK(X+W):FR=255:IFZ=32THEN430
410 IFZ<>102THEN440
420 FR=128:P=P+1:IFRND(1)<.007THEN770
430 POKEX,32:X=X+W:XC=XC+W
440 POKEX,Y:POKEXC,1:POKESID+14,FR
445 IFTI>TMTHENY=177-Y:TM=TI+4
450 IFJW=0THENF=F-D:PRINT""TAB(8)INT(P/506*100)
455 ZZ=INT(F/8):PRINT"";TAB(ZZ+18);MID$("
    ",2*INT(F-8*ZZ)+1,2)
460 REM
470 IFF>0ANDP<506THEN400
480 POKE SID+18,0
560 MS$="FINITA BENZINA!":IFP=506THENMS$="HAI V
    INTO!       "
565 PRINT""MS$"                          ":IFP<506
    THEN575
```

```
 570 POKEX,215:FORX=1TO250STEP.5:POKES,X:NEXT:POKE
     S,0:GOTO600
 575 POKESID+14,64:POKESID+15,4
 576 POKESID+17,1:POKESID+18,65:FORJ=1TO2000:NEXT:
     POKESID+18,0
 600 PRINT""MS$
 630 TP=INT(P/506*100):IFTP>BPTHENBP=TP
 635 GM=GM+1:TT=TT+TP:AV=INT(TT/GM)
 640 PRINT"PARTITE"GM"GIOCATE A LIVELLO" G
 645 PRINT"            PERCENT DEL PRATO TAGLIATO"
 650 PRINT"            ──────────────────────────"
 653 PRINT"QUESTA PARTITA:"TAB(18)TP
 655 IFGM=1THEN670
 660 PRINT"MEDIA:"TAB(18)AV
 665 PRINT"MIGLIOR RISULTATO:"TAB(18)BP
 670 POKEVL,0:GOSUB1100
 675 IFATHEN110
 680 POKE59466,0:POKE59467,0:PRINT"":END
 690 GOTO670
 770 POKEVL,15:POKEX,32:POKESID+18,32:PRINT"";
 775 X=X+W:XC=XC+W:BB$="SASSO":IFRND(1)<.5THENBB
     $="ERBAC"
 780 PRINT AA$;"";BB$
 790 W=0:JW=1::PRINT"";:GOTO440
1000 PRINT "SCEGLI UN LIVELLO :";
1010 FORI=1TO10:PRINTI;:NEXTI:PRINT:G=5:T=1:TM=0
1020 X=G:IF TI>TM THEN PRINT TAB(3*G-3);MID$("",
     T,1);"";G:T=3-T:TM=TI+5
1030 IF FNJ(0)=4 THEN IF G>1 THEN G=G-1
1040 IF FNJ(0)=6 THEN IF G<10 THEN G=G+1
1050 IF X<>G THEN PRINT TAB(3*X-3);"";X:T=1:TM=0
1060 IF FNB(0)=0 THEN 1020
1070 RETURN
1100 PRINT "GIOCHI ANCORA?  NO  SI "
1110 A=1:T=1:TM=0
1120 X=A:IF TI<TM THEN 1150
1130 PRINT MID$("",T,1);TAB(16+4*A);"";MID$("NO
      SI ",3*A+1,3)
1140 T=3-T:TM=TI+10
1150 IF FNJ(0)=4 THEN A=0
1160 IF FNJ(0)=6 THEN A=1
1170 IF X<>A THEN PRINT TAB(16+4*X);"";MID$("NO 
     SI ",3*X+1,3):T=1:TM=0
```

```
 1190 IF FNB(0)=0 THEN 1120
 1200 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▜▛▛▛▛▛▛▜▚"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▚"TAB(TB)PG$:PRINT"▚"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▛▛"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▛▛▛▛◣"TAB(TB)MS$:PRINT"▛▛▛▛▛▛▛▛◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▜▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛▛"TAB(TB)LEFT$("▚◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▜▚":GOSUB61000:GOTO100
```

Kalah

(joystick)

Kalah è un gioco da tavolo con una lunga storia: in origine veniva giocato in Africa, dove si utilizzavano dei sassi messi in piccole buche scavate nel terreno; in seguito al posto delle buche venivano usate delle tavolette di legno intagliate, e ancora dei sassolini che venivano spostati da una concavità all'altra. La versione moderna prevede una tavola di plastica e delle palline colorate. Il gioco però è rimasto sempre lo stesso, anche sul C-64, dove buche e sassolini sono stati sostituiti con circuiti integrati e schermo.

Ogni giocatore ha davanti a sé sei buche, più una settima chiamata *kalah*, alla destra delle altre. Ogni buca è di fronte ad una dell'avversario e i due *kalah* sono alle estremità. Una mossa, in questo gioco, consiste nel prendere tutti i sassolini contenuti in una buca e "spargerli" nelle altre in senso antiorario, uno per buca; nel giro dovete includere le vostre buche, quelle dell'avversario, il vostro *kalah*, ma non il *kalah* dell'altro giocatore. Così 13 sassolini contenuti in una buca qualsiasi faranno un giro completo di tutte le buche, con un sasso che finirà nel vostro *kalah* e l'ultimo che terminerà nella buca di partenza. Il gioco termina quando uno dei due giocatori ha svuotato tutte le sue buche: l'altro giocatore a quel punto trasferirà tutti i sassi rimasti nel suo *kalah*. Vince chi alla fine possiede più sassi nel proprio *kalah* (e quindi non necessariamente chi svuota per primo le sue buche). Il gioco è controllato da due regole:

1. se l'ultimo dei sassi che muovete finisce nel vostro *kalah*, avete diritto ad un'altra mossa;
2. se l'ultimo dei sassi spostati finisce in una buca vuota delle vostre, di fronte ad una piena dell'avversario, il vostro sasso e tutti quelli della buca dell'avversario vengono trasferiti nel vostro *kalah*.

In questa versione del gioco potrete scegliere se giocare contro il C-64 o contro un'altra persona, oltre a decidere quanti sassi vengono posti in ciascuna buca all'inizio della partita.
Per scegliere il numero, posizionate il cursore con il joystick e premete il pulsante; per terminare prima del tempo la partita invece, battete Q quando è il vostro turno di gioco.
Se decidete di giocare contro il C-64, fate attenzione perché è un ottimo giocatore; inoltre più sassi mettete nelle buche all'inizio e più difficile e lungo sarà il gioco.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

─ SHIFT *	│ SHIFT -	┌ COMM A
┐ COMM S	└ COMM Z	┘ COMM X
├ COMM Q	┤ COMM W	_ COMM @
▁ COMM P	▂ COMM O	▃ COMM I
▔ COMM U	▔ COMM Y	▔ COMM T
▒ COMM +		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	INST	CRSR-D
CRSR-U	CRSR-L	CRSR-R
CTRL WHT	CTRL CYN	CTRL PUR
CTRL GRN	CTRL YEL	COMM CYN
COMM PUR	COMM BLU	

```
  1 PG$="´K´A´L´A´H´":AU$="DI´DALE´COOPER":JF=1
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/16/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
```

```
100 DN$="SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ":BL$="´´´´´´´´´´
    ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
110 MD$=LEFT$(DN$,13)
120 DIMPT(14),CT(12),HT(12),KL(2),TB(2),OP(2),BR(
    2),PC$(2):NS=5
130 SC(1)=0:SC(2)=0:GOSUB2200
140 PC$(1)="▥":PC$(2)="◣"
180 PR$="VUOI´GIOCARE´CONTRO´IL´C64´´":GOSUB3500:
    PRINT
190 IFYNTHENCH=1:PL$(1)="TU´":PL$(2)="C64´":GOTO2
    60
210 CH=0
220 PRINT"QNOME´DEL´PRIMO?´";:GOSUB60000
230 PL$(1)=LEFT$(IN$,20):IFIN$=""THENPL$(1)="PRIM
    O´GIOCATORE"
240 PRINT"QNOME´DEL´SECONDO?";:GOSUB60000
250 PL$(2)=LEFT$(IN$,20):IFIN$=""THENPL$(2)="SECO
    NDO´GIOCATORE"
260 TB(1)=INT(20-LEN(PL$(1))/2):OP(1)=1:BR(1)=11
265 TB(2)=INT(20-LEN(PL$(2))/2):OP(2)=1:BR(2)=11
270 GOSUB 4000
290 KL(1)=7:KL(2)=14
300 FORPT=1TO14:PT(PT)=NS:NEXT:PT(KL(1))=0:PT(KL(
    2))=0
310 GOSUB820:NP=30
315 FORPL=1TO2:PT=KL(PL):GOSUB2000:NEXT
320 PL=1:FORI=1TO8STEP7:FORPT=ITOI+5:GOSUB2000:NE
    XTPT:PL=2:NEXTI
330 PL=1
340 RV$="■":GOSUB1800
350 IFCH=0ORPL=1THEN380
355 GOSUB1010:PT=PT+1
360 GOSUB1850:PRINT"QQQQ";BL$;"⌉"
365 T=14-PT:POKE VIC+2,C0+40*T:POKE VIC+40,1
375 GOTO 410
380 GOSUB 2300:IFPT<0THENPT(KL(1))=0:PT(KL(2))=0:
    GOTO750
390 T=PT:IFPL=2THENPT=14-PT
400 IFPT(PT)=0THEN350
410 GOSUB1850:PRINT MID$("TTTTQQQQ",4*PL-3,4);BL$
    ;"⌉"
412 PRINTTAB(5*T);PC$(PL);"´(";MID$(STR$(PT(PT)),
    2);")"
```

```
415 GOSUB1850:PRINTBL$:GOSUB1530
420 IFP1=0ORP2=0THEN670
430 IFPT<>KL(PL)THEN500
440 GOSUB 1850:PRINT TAB(10);:IF PL=2 AND CH THEN
     PRINT "■'HO";:GOTO 460
450 PRINT "■'HAI";
460 PRINT"'UN'ALTRA'MOSSA":GOTO 340
500 RV$="■":GOSUB1800:POKEVIC+38+PL,12
510 PL=3-PL:POKE VIC+38+PL,BR(PL):BR(PL)=1:GOTO 3
    40
670 REM
680 PT=1:PL=1:NP=35
690 FORPL=1TO2:Z=(PL-1)*7+1:K=KL(PL)
700 FORPT=ZTOZ+5:IFPT(PT)=0THEN710
705 PT(K)=PT(K)+PT(PT):PT(PT)=0:GOSUB2000:GOSUB19
    00
710 NEXTPT:NEXTPL:PL=2:GOSUB1850:PRINT"■■";BL$:PR
    INTBL$
720 IFPT(KL(1))<>PT(KL(2))THEN730
725 RV$="■":PL=1:GOSUB1800:PL=2:GOSUB1800
727 PRINTMD$;TAB(15);"■PARI!":GOTO750
730 PL=2:IFPT(KL(2))>PT(KL(1))THENPL=1
735 RV$="■":GOSUB1800:PL=3-PL:RV$="■":GOSUB1800
740 PRINTMD$;TAB((32-LEN(PL$(PL)))/2);"■VINCITORE
    '■";PL$(PL)
750 POKEVIC+21,0:PRINT"■";TAB(15);"■SITUAZIONE■
760 FORI=1TO2:SC(I)=SC(I)+PT(KL(I))
765 PRINTTAB(20-LEN(PL$(I)));PL$(I);":";SC(I):NEXT
770 PRINTDN$;BL$;"■":PR$="GIOCHI'ANCORA":GOSUB350
    0:IFYN=0THEN900
780 PRINT"■":PR$="STESSI'NOMI'":GOSUB3500:IFYN=0T
    HEN180
800 PRINTBL$;"■":PR$="ANCORA"+STR$(NS)+"'PIETRE":
    IFNS=1THENRIGHT$(PR$,1)="A"
805 PR$=PR$+"'PER'BUCA":GOSUB3500:IFYN=0THEN270
810 GOTO290
820 POKEVIC+21,0:POKEVIC+39,11:POKEVIC+40,11:PRIN
    T"■■■■■■■■"
830 T$="┌───┐":B$="└───┘":P$="''' H":K$="|'' |■■■'"
833 PRINT"┌───┐"T$T$T$T$T$T$"┌───┐■■■─
836 FORI=1TO3:PRINT"|"P$P$P$P$P$P$;"'''|"K$:NEXTI
840 PRINTK$"■"B$B$B$B$B$B$K$
843 PRINTK$TAB(35)K$
```

```
846 PRINTK$"▌▌"T$T$T$T$T$T$K$
850 FORI=1TO3:PRINTK$"▌|"P$P$P$P$P$P$"´´|▌▌▌":NEXTI
853 PRINT"└───"B$B$B$B$B$B$"└───▌▌▌─▌"
860 RV$="▌":FOR PL=1 TO 2:GOSUB1800:NEXT PL
863 POKEVIC+21,3:RETURN
900 POKE VIC+21,0:PRINT"▌▌▌▌";TAB(12);"▌RISULTATI
    ´FINALI◣
910 FORI=1TO2:PRINTTAB(20-LEN(PL$(I)));PL$(I);":"
    ;SC(I):NEXT
920 PRINT"▌":END
1010 PT=12:SC=-100000:SW=1
1015 PRINTMD$;TAB(19);
1020 GOSUB1210:IFCT(PT)-13+PT=13*INT((CT(PT)-13+PT
     )/13)THENRETURN
1030 PT=PT-1:IFPT>6THEN1020
1040 CP=7:PT=7
1050 CT=CP:POKEVIC+2,C0+40*(13-CT):POKEVIC+40,1:GO
     SUB1210:GOSUB1290
1060 ONCDGOTO1260,1070,1180,1180
1070 PL=1:HP=1:T6=-10000:W=1
1080 I=6
1090 IFCT(I)-7+I=INT((CT(I)-7+I)/13)*13THENCT=I:GO
     SUB1290:GOTO1080
1100 I=I-1:IFI>0THEN1090
1110 GOSUB1510:CT=1
1120 POKEVIC,C0+40*CT:GOSUB1290:ONCDGOTO1140,1130,
     1130,1280
1130 IFCA(1)>T6THENT6=CA(1):T7=CA(2)-CA(1)
1140 HP=HP+1:IFHP<7THENCT=HP:GOSUB1520:GOTO1120
1150 W=W+1:IFW=2THENHP=1:CT=CP:PL=2:GOSUB1210:GOSU
     B1290:PL=1:GOTO1110
1160 GOSUB1520:IFT7>SC-INT(2*RND(4))THENSC=T7:PT=CP
1170 GOTO1260
1180 GOSUB1240
1190 IFCA(2)-CA(1)>SCTHENSC=CA(2)-CA(1):PT=CP
1200 GOTO1260
1210 FORI=1TO6:CT(I)=PT(I):CT(I+6)=PT(I+7):NEXTI
1220 CA(1)=PT(KL(1)):CA(2)=PT(KL(2))
1230 RETURN
1240 CA(1)=CA(1)+CT(1)+CT(2)+CT(3)+CT(4)+CT(5)+CT(
     6)
1250 CA(2)=CA(2)+CT(7)+CT(8)+CT(9)+CT(10)+CT(11)+C
     T(12):RETURN
```

```
1260 CP=CP+1:PL=2:IFCP<13THEN1050
1270 RETURN
1280 GOSUB1240:GOTO1130
1290 IFCT(CT)=0THENCD=1:RETURN
1300 NP=CT(CT):CT(CT)=0:CD=2
1310 CT=1+CT:IFCT=7THEN1440
1320 IFCT=13THEN1490
1330 CT(CT)=CT(CT)+1
1340 NP=NP-1:IFNP>0THEN1310
1350 IFCT<7ANDPL=1THEN1400
1360 IFCT>6ANDPL=2THEN1400
1370 IFCT(1)+CT(2)+CT(3)+CT(4)+CT(5)+CT(6)=0THENCD
     =4:RETURN
1380 IFCT(7)+CT(8)+CT(9)+CT(10)+CT(11)+CT(12)=0THE
     NCD=4:RETURN
1390 RETURN
1400 IFCT(13-CT)=0ORCT(CT)>1THENRETURN
1410 CA(PL)=CA(PL)+1+CT(13-CT)
1420 CT(CT)=0:CT(13-CT)=0:CT=13-CT
1430 GOTO1370
1440 IFPL=2THEN1330
1450 NP=NP-1:CA(PL)=CA(PL)+1
1460 IFNP=0THENCD=3:GOTO1370
1470 IFCT=7THEN1330
1480 CT=1:GOTO1330
1490 IFPL=1THEN1480
1500 GOTO1450
1510 HA(1)=CA(1):HA(2)=CA(2):FORI=1TO12:HT(I)=CT(I
     ):NEXT:RETURN
1520 CA(1)=HA(1):CA(2)=HA(2):FORI=1TO12:CT(I)=HT(I
     ):NEXT:RETURN
1530 NP=PT(PT):PT(PT)=0:GOSUB2000
1540 IFNP=0THENRETURN
1550 PT=PT+1:IFPT>14THENPT=1
1560 IFPT=KL(3-PL)THEN1550
1570 PT(PT)=PT(PT)+1:NP=NP-1
1580 IFPT=KL(PL)THENGOSUB2000:GOTO1600
1590 GOSUB2000
1600 IFNP>0THEN1550
1610 IFPT=KL(1)ORPT=KL(2)THEN1670
1620 IFINT(PT/7)+1<>PLORPT(PT)<>1ORPT(14-PT)=0THEN
     1670
1630 PT(KL(PL))=PT(KL(PL))+PT(PT)+PT(14-PT)
```

```
1640 PT(PT)=0:GOSUB2000
1650 PT=14-PT:PT(PT)=0:GOSUB2000
1660 GOSUB1900
1670 P1=0:P2=0
1680 FORZ=1TO6
1690 P1=P1+PT(Z):P2=P2+PT(Z+7)
1700 NEXT Z
1710 RETURN
1800 PRINT"[graphics]";MID$("[graphics]",16*PL-15
     )TAB(TB(PL))RV$PL$(PL)
1810 RETURN
1850 PRINT"[graphics]";MID$("[graphics]",20*PL-
     19);:RETURN
1900 SV=PT:PT=KL(PL):GOSUB2000:PT=SV:RETURN
2000 PK=0:PRINT "[graphics]"
2010 T=5*PT+1:IFPT>7THENT=5*(14-PT)+1:PRINT"[graphics]";
2020 IFPT=KL(1)THENPK=1:T=36
2030 IFPT=KL(2)THENPK=1:T=1
2040 IFPKTHENPRINT"[graphics]"
2050 IFPT>0 ANDPT<7THEN PRINT"[graphics]"
2060 P$=MID$(STR$(PT(PT)),2):IFPT(PT)=0 THEN P$="[graphics]
     [graphics]"
2070 IFLEN(P$)<>3THENP$="[graphics]"+P$:IF LEN(P$)<>3 THEN
     P$=P$+"[graphics]"
2090 PH=3:PV=2:IF PK THEN PV=8
2100 PU$=MID$("[graphics]",10-PV,PH+PV):PD$=LEFT
     $("[graphics]",1+PV)
2110 PRINT TAB(T);:P2=0:PP=PT(PT):PM=PH*PV:IFPP>8*
     PMTHENPP=8*PM
2120 IF PP>8 THEN PRINT "[graphics]";:PP=PP-8:GOSUB 2160
     :GOTO 2120
2130 IF PP>0THENPRINT MID$("[graphics]",2*PP
     -1,2);"[graphics]";:GOSUB 2160
2140 IF PM>0 THEN PRINT "[graphics]";:GOSUB 2160:GOTO 21
     40
2150 PRINT PU$;"[graphics]";P$;"[graphics]":RETURN
2160 PM=PM-1:P2=P2+1:IF P2>=PV THEN PRINT PD$;:P2=
     0:PH=PH-1
2170 RETURN
2200 SB=13*64:SP=CRT+1016:R0=109:C0=15
2210 FOR I=SB TO SB+63:POKE I,0:NEXT
2220 POKE SB,3:POKESB+1,255:POKESB+2,254
2225 POKE SB+48,3:POKESB+49,255:POKESB+50,254
```

```
2230 FORI=1TO15:A=SB+3*I:POKEA,2:POKEA+2,2:NEXT
2240 POKE SP,13:POKE SP+1,13
2250 POKEVIC,C0+40:POKE VIC+1,R0+48:POKEVIC+2,C0+4
     0:POKE VIC+3,R0
2260 POKE VIC+23,3:POKE VIC+29,3:POKE VIC+16,0:POK
     E VIC+27,0
2270 POKEVIC+39,11:POKE VIC+40,11:RETURN
2300 V=VIC+2*(PL-1)
2305 PT=OP(PL):CL=11:TM=0
2310 POKE V,C0+40*PT
2320 IFTI>TMTHENCL=12-CL:POKEVIC+38+PL,CL:TM=TI+15
2325 GETQ$:IFQ$="Q"THENPT=-1:RETURN
2330 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
2340 IFJD=15ANDJBTHEN2390
2350 IF(JDAND4)=0THENPT=PT-1:IFPT<1THENPT=6
2360 IF(JDAND8)=0THENPT=PT+1:IFPT>6THENPT=1
2370 IF(JDAND12)<>12THENTM=0:CL=11:GOTO2310
2380 GOTO 2320
2390 OP(PL)=PT:POKEVIC+38+PL,1:RETURN
3500 NO=0
3510 TM=0:SW=1:PRINT"■"PR$"?´■SI´´NO⌉"
3520 IF TI<TM THEN 3550
3530 PRINTTAB(LEN(PR$)+2+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID
     $("SI´NO´",3*NO+1,3);"⌉"
3540 SW=3-SW:TM=TI+15
3550 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3560 IF JB AND JD=15 THEN 3600
3570 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3510
3580 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3510
3590 GOTO 3520
3600 PRINTTAB(LEN(PR$)+2+NO*4);"■";MID$("SI´NO´",3
     *NO+1,3);"⌉":YN=(NO=0)
3610 JB=PEEK(JS)AND16:IFJB=0THEN3610
3620 RETURN
4000 PRINT "⌉■■QUANTE´PIETRE´PER´BUCA´?´■■"
4010 FOR I=1 TO 15
4030 PRINT STR$(I);:NEXT:PRINT"⌉"
4040 C=1:TM=0
4100 T=NS*2-2-(NS>9)*(NS-10)
4110 IF TI>TM THEN PRINT TAB(T);MID$("■■",C,1);STR
     $(NS);"⌉■":C=3-C:TM=TI+15
4120 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15:OS=NS
4130 IF (JD AND 8)=0 AND NS<15 THEN NS=NS+1
```

```
 4140 IF (JD AND 4)=0 AND NS>1 THEN NS=NS-1
 4150 IF OS<>NS THEN PRINT TAB(T);STR$(OS);"▐" :TM=0
      :C=1:GOTO 4100
 4160 IF JB=0 THEN 4100
 4170 PRINT TAB(T);"■";STR$(NS):RETURN
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'▒",ZC,1);"■";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'■";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"■"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("''''''''''''''''''
      ''''",LN)
62020 PRINT"■"TAB(TB)PG$:PRINT"■"TAB(TB)LEFT$("''''
      ''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT"■■"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"■■■■◣"TAB(TB)MS$:PRINT"■■■■■■■■◣''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("■◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▐■":GOSUB61000:GOTO100
```

Bonzo

Bonzo è una delle tanti versioni di un gioco conosciuto da tutti e vecchissimo: il gioco dell'oca. Si tratta di arrivare per primi in fondo ad un percorso, all'interno del quale esistono possibilità di avanzamento e di retrocessione. Potete giocare con il C-64, con un'altra persona, oppure con tutti e due; quando è il vostro turno, dovete fermare il dado che continua a girare battendo RETURN, per sapere di quante caselle potete muovervi. Lungo il percorso troverete delle scale — che vi faranno avanzare ad un piano superiore — e degli scivoli — che vi faranno retrocedere ai piani inferiori. Come tanti altri giochi, è solo questione di fortuna!

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

 SIMBOLI GRAFICI
 SHIFT V            SHIFT Q            COMM  +

 COMANDI & COLORI
 RVS  ON            RVS  OFF           HOME
 CLEAR              CRSR-D             CRSR-U
 CRSR-L             CRSR-R             INST
 CTRL BLK           CTRL RED           CTRL WHT
 CTRL BLU           CTRL YEL           CTRL CYN
 CTRL PUR           COMM BLK
```

```
  1 PG$="´B´O´N´Z´O´":AU$="DI´RANDALL´LOCKWOOD"
  4 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/16/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 DIMO(9),L(9),L$(0):QI=15
103 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
    ESID+4,17
110 PRINT"C´E´´DA´ASPETTARE´UN´ATTIMO.":PRINT"■AB
    BIATE´PAZIENZA."
120 I=RND(-TI)
140 POKESID+24,15:SN=1E20:FQ=SID+1
150 DIMA(3),P(91),Z%(91),M(3),S(3),W(3),X(3)
160 M(1)=209:M(2)=218:M(3)=144
165 X(1)=0:X(2)=WD:X(3)=WD+1:W(1)=71:W(2)=45:W(3)
    =30
170 FORI=0TO12
180 FORJ=0TO6STEP2:P(J*13+I+1)=CRT+WD*19+1-WD*3*J
    +3*I:NEXTJ
190 FORJ=1TO5STEP2:P(J*13+I+1)=CRT+WD*19+37-WD*3*
    J-3*I:NEXTJ
200 NEXTI
210 VT=22
220 BL$="┐´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
    ┐"
230 READT$:IFT$<>"="THEN230
240 FORI=826TO848:READN:POKEI,N:NEXT
250 FORI=1TO9:READL(I):NEXTI:O(1)=-WD:O(2)=-WD:O(
    3)=-WD+1:O(4)=-WD+1
255 O(5)=-WD-1:O(6)=WD+1:O(7)=WD+1:O(8)=WD-1:O(9)
    =WD-1
260 FORI=0TO9:READD$(I):NEXTI
270 FOR I=1 TO 9:READ D(I),LN(I):NEXT I
300 PRINT"┐■■■■■QUANTE´■PERSONE■´STANNO´GIOCANDO?"
    :PRINT"■(1´O´2)?´";
305 GOSUB60000:IFIN$=""THENIN$="1":PRINT"┐";TAB(1
    0);IN$
310 NP=VAL(IN$):IFNP<1ORNP>2THEN300
320 FORI=1TONP
```

```
330 PRINT"▣NOME´DEL´GIOCATORE´N.";I;"´▌";:GOSUB60
    000:N$(I)=IN$
333 IF IN$="" AND NP=1 THEN N$(I)="UOMO´":PRINT"▜
    ";TAB(24);N$(I):GOTO 340
335 IFIN$=""THENPRINT"▣HO´BISOGNO´DI´DUE´NOMI.":G
    OTO330
340 NEXTI:N$(3)="C64"
350 PRINT"▣POSSO´GIOCARE´ANCH´IO?";:GOSUB60000:IF
    LEFT$(IN$,1)="N"THEN400
355 IFIN$=""THENPRINTTAB(17);"▜▜SI´":FORI=1TO500:N
    EXT
390 NP=NP+1:N$(NP)="C64":M(NP)=131
400 I1$="▣▌▌´▌▌":I2$="▌▌´▣"
410 C1$="▜▜":B1$=C1$+"▣´´´▣▌▌▌´´´▣▌▌▌´´´▀▜▜":D1$=I
    1$+C1$+I2$:D1$=D1$+D1$+D1$
420 C2$="▣▣":B2$=C2$+"▣´´´▣▌▌▌´´´▣▌▌▌´´´▀▜▜":D2$=I
    1$+C2$+I2$:D2$=D2$+D2$+D2$
515 FORI=1TO10:E(I)=0:NEXTI:FORJ=1TO91:Z%(J)=0:NE
    XTJ:POKEVIC+33,0
520 PRINT"▜▜";:FORJ=1TO3:FORI=1TO6:PRINTB1$;B2$;:N
    EXT:PRINTB1$;D1$;"▜"
530 FORI=1TO6:PRINTB2$;B1$;:NEXT:PRINTB2$;D2$;"▜"
    :NEXTJ
540 FORI=1TO6:PRINTB1$;B2$;:NEXT:PRINTB1$;D1$;"▜";
541 FOR I=1 TO 4:PRINT:PRINT "▣▌´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
    ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´▌▌▌´";
542 NEXT:PRINT "▣"
545 POKE VIC+33,1
550 POKEQL,19:PRINTC1$;"▜▣->":PRINT"▣";TAB(36);"▣
    ***▣▌▌▌▌*>*▣▌▌▌▌***"
560 RESTORE:Z=INT(RND(1)*4)+1
570 IFZ>1THENFORK=1TOZ-1:FORJ=1TO9:READT$:NEXTJ,K
580 FORK=1TO9:READI$:IFI$<>""THENGOSUB1080
585 NEXTK
590 DATA 1037681,2124167,,3103462,6111216,1098769
    ,4025123,,2057450
600 DATA ,4032450,3064858,5131139,,5083418,108866
    2,1129068,1038153
610 DATA 5091835,1015379,4123741,3052957,6040523,
    1098769,1118965,4074632
620 DATA 1088658,1067384,4101743,,5050331,,607200
    8,1038157,3136541,2097046
650 :
```

```
 710 FORK=1TONP:S(K)=1:A(K)=160:POKEP(1)+X(K),M(K)
     :NEXTK
 720 FORK=1TONP
 730 SK=S(K):MK=M(K):XK=X(K):PSK=P(SK)
 740 GOSUB770
 750 GOSUB910
 760 NEXTK:GOTO720
 770 D=INT(RND(1)*6)+1:POKEQL,VT+1
 780 PRINTTAB(3);"";D$(0);"":PRINT"";BL$
 785 POKECRT+WD*23+7,M(K):PRINTTAB(7);"";N$(K);
 787 IF N$(K)="C64" THEN PRINT:GOTO 830
 790 PRINT "'(BATTI'RETURN)"
 795 GETT$:IFT$<>""THEN795
 800 GOSUB880
 810 GETT$:IFT$=""THEN800
 815 IFT$="Q"THEN1070
 820 POKE QL,VT+2:PRINTTAB(10+LEN(N$(K)));"''''
     '''''''''''"
 825 GOTO860
 830 Q=INT(RND(1)*10)+3
 835 FORJ=1TOQ
 840 GOSUB880
 850 NEXTJ
 860 Z=D:GOSUB890:FORI=1TO1000:NEXTI
 870 RETURN
 880 Z=INT(RND(1)*10)+1
 890 POKEQL,VT+1:PRINTTAB(3);"";D$(Z);""
 900 FORI=1TO100:NEXTI:RETURN
 910 POKEPSK+XK,A(K):FORI=1TOD
 920 IFSK+I>=91THEN1000
 930 A(K)=PEEK(P(SK+I)+XK)
 940 POKEP(SK+I)+XK,M(K):POKEFQ,W(K):FORJ=1TO50:NE
     XTJ:POKEFQ,0
 950 IFI<DTHENPOKEP(SK+I)+XK,A(K)
 960 NEXTI
 970 POKEFQ,0:SK=S(K)+D:S(K)=SK:PSK=P(SK)
 980 U=Z%(SK):IFU=0THENRETURN
 990 GOTO1270
1000 POKE QL,VT+1:PRINTTAB(3);"";D$(0);"":PRIN
     T "";BL$
1010 PRINT TAB(5);"";N$(K);"'VINCE!!"
1040 PRINTTAB(5);"GIOCHI'ANCORA";
1050 GOSUB3000
```

```
1060 IFLEFT$(IN$,1)<>"N"THENPRINT"SI´◙":GOTO515
1070 PRINT"NO◙":POKESID+1,0:POKEVIC+33,0:PRINT"◙◙"
     :END
1080 Y=VAL(LEFT$(I$,1)):X=VAL(MID$(I$,2,2))
1090 Z=K:S=VAL(MID$(I$,4,2)):E(Z)=VAL(RIGHT$(I$,2)
     ):Z%(S)=Z
1100 P=CRT+120*(Y-1)+3*(X-1)
1110 LN=LN(Z):ON D(Z) GOSUB 2000,2100,2200,2300,24
     00:RETURN
1270 O=O(U):L=L(U)
1280 LP=120:HP=60:Z=-1:IFU<=5THENLP=60:HP=120:Z=1
1290 IV=INT((HP-LP)/L+.5)
1300 S1=PSK+X(K):S2=A(K):FORI=1TOL
1310 POKES1,S2:S1=S1+O:S2=PEEK(S1):POKES1,M(K)
1320 FORJ=LPTOLP+IVSTEPZ:POKEFQ,J:NEXT:LP=LP+IV
1330 NEXTI
1340 POKEFQ,0
1350 SK=E(U):S(K)=SK:A(K)=S2
1360 RETURN
1370 DATA=,162,4,160,0,132,251,134,252,177,251,73,
     128,145,251,200
1390 DATA208,247,232,224,8,208,240,96,3,6,3,6,3,3,
     6,3,6
1430 DATA"´´´■■■◙´´´■■■◙´´´"
1440 DATA"´´´■■■◙´●´■■■◙´´´"
1450 DATA"●´´■■■◙´´´■■■◙´´●"
1460 DATA"´´●■■■◙´●´■■■◙●´´"
1470 DATA"●´●■■■◙´´´■■■◙●´●"
1480 DATA"●´●■■■◙´●´■■■◙●´●"
1490 DATA"●●●■■■◙´´´■■■◙●●●"
1500 DATA"´´●■■■◙´´´■■■◙●´´"
1510 DATA"●´´■■■◙´●´■■■◙´´●"
1520 DATA"●´●■■■◙●´●■■■◙●´●"
1600 DATA 2,4, 2,7, 3,2, 3,5, 1,2, 4,2, 4,5, 5,2,
     5,5
2000 P=P+40:POKE P+2,205
2010 FOR Q=1 TO LN:P=P+41
2020 POKE P,205:POKE P+1,206:POKE P+2,205
2030 NEXT Q
2040 POKE P+41,205:RETURN
2100 P=P+40
2110 FOR Q=1 TO LN
2120 POKEP,234:POKE P+1,192:POKE P+2,244
```

```
 2130 P=P+40:NEXT Q
 2140 RETURN
 2200 P=P+40:POKE P,206
 2210 FOR Q=1 TO LN:P=P+39
 2220 POKE P,206:POKE P+1,205:POKE P+2,206
 2230 NEXT Q
 2240 POKE P+39+2,206:RETURN
 2300 P=P+81
 2310 FOR Q=1 TO LN
 2320 POKE P,223:POKE P+1,95:P=P+41
 2330 NEXT Q
 2340 POKE P,223:RETURN
 2400 P=P+80
 2410 FOR Q=1 TO LN
 2420 POKE P,105:POKE P+1,233:P=P+39
 2430 NEXT Q
 2440 POKE P+1,233:RETURN
 3000 ZQ=1:ZT=0
 3010 GET IN$:IF IN$<>"" THEN PRINT"?´";:RETURN
 3020 IF TI<ZT THEN 3010
 3030 PRINT MID$("?´",ZQ,1);"▮";:ZQ=3-ZQ:ZT=TI+15:G
      OTO 3010
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
```

```
62010 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"TAB(TB)LEFT$("''''''''''''''''''
      '''''",LN)
62020 PRINT"▒"TAB(TB)PG$:PRINT"▒"TAB(TB)LEFT$("''''
      ''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT"▒▒"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▒▒▒▒▒"TAB(TB)MS$:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"TAB(TB)LEFT$("▒▒",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▒▒":GOSUB61000:GOTO100
```

Bjack

Volete prepararvi a sbancare il Casinò di Montecarlo? Ecco qua quel che fa per voi, un autentico banco di *Blackjack*, con uno dei più famosi *croupier* d'Europa!
Vi ricordiamo brevemente le regole del gioco: prima di ricevere le carte occorre fare la puntata, dopo di che il banco distribuisce due carte scoperte a voi e due a se stesso, una coperta e una scoperta. Voi potete chiedere altre carte, per cercare di raggiungere 21 punti: se li superate sballate e il banco vince; in caso contrario il banco inizia a giocare scoprendo la sua seconda carta e chiedendo altre carte fino ad ottenere almeno 17 punti o ad avere cinque carte sul tavolo. Se il banco non sballa (superando il 21), vince chi ha il punteggio più alto. Se il punteggio è pari voi riavrete indietro la puntata, se vincete, riceverete una somma pari al doppio della puntata stessa.
Le carte dal 2 al 10 valgono esattamente quanto indicato, le figure valgono sempre 10 e gli assi possono contare per 1 o per 11: il C-64 presuppone che essi valgano 11 finché la somma delle carte non superi 21, nel qual caso pone il valore degli assi a 1. Se le vostre prime due carte sono un asso e una figura — ovvero *Blackjack* — vincete subito una volta e mezzo la puntata; se il banco ha *Blackjack* vince.
Quando la carta scoperta del banco è un asso (e quindi un possibile *Blackjack* nascosto), vi verrà chiesto se volete l'assicurazione contro il *Blackjack* del banco; questa assicurazione è in realtà una scommessa sul fatto che il banco possa avere *Blackjack* o meno: se lo ha, voi perdete la mano ma la perdita viene coperta dall'assicurazione (per cui risulta che non perdete niente), in caso contrario perdete i soldi dell'assicurazione

stessa — che costa la metà della puntata — e poi il gioco continua normalmente.
Se la somma delle vostre prime due carte è 10 o 11, vi verrà chiesto se volete raddoppiare la posta, domanda alla quale dovete rispondere con S o N; nel primo caso vi viene data automaticamente una e una sola carta. Il gioco prosegue fino all'esaurimento del vostro capitale o fino a quando non decidete di abbandonare il tavolo, puntando zero.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
♦ SHIFT Z          ♠ SHIFT A          ♥ SHIFT S
♣ SHIFT X          ─ SHIFT *          ╭ SHIFT U
╮ SHIFT I          ╯ SHIFT K          ╰ SHIFT J
│ SHIFT -          ‾ SHIFT E          ● SHIFT Q
▒ COMM  +

COMANDI & COLORI
█ RVS  ON          ▀ RVS  OFF         ▚ HOME
▞ CLEAR            ▙ CRSR-D           ▝ CRSR-U
▌ CRSR-L           ▐ CRSR-R           ■ CTRL BLK
◣ CTRL CYN         ▜ CTRL YEL         ▟ CTRL WHT
▓ CTRL PUR         ▍ COMM GRN         ▧ COMM RED
```

```
1 PG$="´B´J´A´C´K´":AU$="DI´JOHN´MELISSA,´JR."
4 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/19/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
100 DIMX(13),Y(13),D(52),B$(5),A$(14)
102 POKEVIC+32,12:POKEVIC+33,11
110 FORI=1TO5:READB$(I):NEXTI
115 DATA"▧♦◣","■♠◣","▧♥◣","■♣◣","´"
120 FORI=1TO14:READA$(I):NEXTI
```

```
125 DATAA,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,?
130 BL$="''''''''''''''''''''''''''''''''''''''"
140 DN$=""
145 PR$="QUANTI'SOLDI'VUOI?'":GOTO155
150 PR$="QUANTI'SOLDI'VUOI'ANCORA?"
155 IN=500:GOSUB9600:B2=IN:IFB2<.25THEN9100
160 B1=B1+B2
170 IFB>0THEN250
180 LB=INT(B1/10):PR$="PRIMA'PUNTATA?'":GOTO230
200 B1=B1+B:PRINTDN$;"";MID$("PERDIVINCI",-5*(
    B>0)+1,5);
205 PRINT"'$";MID$(STR$(B),2);";'ORA'HAI'$";MID$(
    STR$(B1),2);".
210 FORJ=1TO1500:NEXT:IFB1<.01THEN9000
220 PR$="LA'PUNTATA'ERA"+STR$(LB)+";'PUNTATA?'"
230 PRINT DN$;""
240 IN=LB:GOSUB9600:B=IN
245 IFIN$=""ANDLB=0THEN230
250 IFB<.25THEN9100
260 IFB<=B1THEN300
270 PRINT "NON'PUOI'PUNTARE";B;".
275 PRINT"HAI'SOLO'";B1
280 PRINT"PRENDI'DEI'SOLDI!":GOTO150
300 LB=B:PRINT"PUNTATA'";B
310 F1=0:F2=0
320 FORJ=1TO52
330 LETD(J)=1
340 NEXTJ
400 X(13)=14
410 Y(13)=5
500 REM
505 GOSUB1000
510 X(1)=C1
515 Y(1)=C2
516 IFC1>10THENC1=10
517 M=C1
520 GOSUB1000
530 X(7)=C1
535 Y(7)=C2
536 IFC1>10THENC1=10
537 N=C1
540 GOSUB1000
550 X(2)=C1
```

```
560 Y(2)=C2
561 IFC1>10THENC1=10
563 M=M+C1
565 GOSUB1000
570 X(8)=C1
575 Y(8)=C2
576 IFC1>10THENC1=10
577 N=N+C1
580 PRINT "■────────────"
600 J=7:P=1
605 GOSUB2000
610 J=13:P=2
615 GOSUB2000
620 PRINT"■■■■■■":PRINT"■■BANCO
670 PRINT "■────────────"
700 J=1:P=1:GOSUB2000
720 J=2:P=2:GOSUB2000
730 PRINT"■■■■■■":PRINT"■■TU
735 M1=0
740 IFX(1)=1ORX(2)=1THENM1=1
750 N1=0
755 GOSUB2200:F1=1
760 IFX(7)=1ORX(8)=1THENN1=1
770 I9=0:F1=1
775 REM
780 IFX(7)=1THENGOSUB8000
790 IFN=11ANDN1=1THEN3000
800 IFI9=0THEN810
805 PRINTDN$;"■PERDI´$";MID$(STR$(B/2),2);"´DELL´
    ASSICURAZIONE.":B1=B1-B/2
810 J=2
815 IFM=11ANDM1=1THEN5500
817 IFM=10ORM=11THENGOSUB7000:IFYNTHEN5000
820 IFM>20THEN5000
830 IFM=11ANDM1=1THEN5000
840 PRINTDN$
850 PRINT"■■■VUOI´UNA´CARTA?´´´´´´´´´´´■■■■■■■■■■";
860 YN=1:GOSUB9500
870 IFYNTHENGOSUB4000:GOTO820
880 GOTO5000
890 GOTO840
999 GOTO9000
1000 C=INT(RND(1)*52+1)
```

```
4005 IFJ>6THEN6000
4010 GOSUB1000
4015 IFC1>10THENC1=10
4017 IFC1=1THENM1=1
4020 M=M+C1
4030 PRINT"SQQQQQQQQQQQQ";
4040 P=J
4060 X(J)=C1
4070 Y(J)=C2
4090 GOSUB2000
4400 RETURN
5000 J=8:P=2:F2=1
5020 GOSUB1900
5030 IFM>21THEN5400
5090 J=J+1
5100 IFN>16THEN5600
5110 IFN<12ANDN1=1ANDN+10>16THEN5600
5120 GOSUB1000
5130 X(J)=C1
5140 Y(J)=C2
5150 IFC1>10THENC1=10
5155 IFC1=1THENN1=1
5160 N=N+C1
5170 P=J-6
5180 GOSUB1900
5186 FORI=1TO400:NEXT
5190 GOTO5090
5400 PRINTDN$
5410 PRINT"´´´´´´´´´´´´´***HAI´SBALLATO***"
5420 B=-B:GOTO200
5500 J=8:P=2
5530 GOSUB1900
5560 PRINTDN$
5570 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´BLACKJACK!!"
5580 B=B*1.5:GOTO200
5600 IFM<12THENIFM1=1THENM=M+10
5610 IFN<12THENIFN1=1THENN=N+10
5620 PRINTDN$
5625 IFN>21THEN5800
5630 IFM>NTHEN5700
5640 IFM<NTHENB=-B:GOTO5700
5650 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´PARITA´´´"
5660 PRINT"RIMANI´A´$";MID$(STR$(B1),2);"."
```

```
5699 GOTO210
5700 PRINTDN$:PRINTBL$:PRINT"⌝IL´BANCO´HA";N;"▮;´T
     U´HAI";M;"▮.
5710 GOTO200
5800 PRINTDN$;"▩***IL´BANCO´SBALLA***":GOTO200
6000 PRINTDN$:PRINT"MENO´DI´21´PUNTI´CON´6´CARTE´=´
     VINCITA!
6020 GOTO200
7000 PRINTDN$
7010 PRINT"⌝⌝▩VUOI´RADDOPPIARE?▀´";
7020 GOSUB9400:IFYN=0THENRETURN
7100 B=B*2
7110 PRINT"▩PUNTATA´";B
7120 GOSUB4000
7130 YN=1:RETURN
8000 PRINTDN$;"⌝▩VUOI´L´ASSICURAZIONE?▀´";
8010 GOSUB9400:IFYNTHENI9=1
8020 RETURN
9000 PRINTDN$
9005 PRINT"SEI´AL´VERDE.´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
9006 PRINT"´´´´´´´───────´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
9010 PRINT"VUOI´GIOCARE´DI´NUOVO?´";:GOSUB60000
9020 IFLEFT$(IN$,1)="N"THEN9100
9037 B=0
9040 PRINT"⌝":GOTO130
9100 PRINT"⌝"
9120 END
9400 YN=0
9500 ZC=2:ZM=0
9510 GETZ$:IFZ$<>""THEN9545
9520 IFTI<ZMTHEN9510
9530 PRINTMID$("´●",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
9540 ZM=TI+30:GOTO9510
9545 IFZ$="Q"THEN9100
9550 IFZ$<>"S"ANDZ$<>"N"ANDZ$<>CR$THEN9520
9560 IFZ$<>CR$THENYN=Z$="S"
9570 PRINTMID$("SN",2+(YN<>0),1)
9580 RETURN
9600 PRINTBL$:PRINT"⌝▮";
9605 CR$="":PRINTPR$;:GOSUB60000:IFIN$=""THENZ=IN:
     PRINT"▮";IN:GOTO9640
9606 IFIN$="Q"THEN9100
9610 PRINT:FORZ=1TOLEN(IN$):Z$=MID$(IN$,Z,1)
```

```
9620 IFZ$<"0"ORZ$>"9"THEN9650
9630 NEXTZ:Z=VAL(IN$)
9635 IF Z/10<>INT(Z/10) THEN PRINT "UN'MULTIPLO'
     DI'10,PER'FAVORE.";:GOTO 9660
9640 CR$=CHR$(13):IN=Z:RETURN
9650 PRINT"NIENTE";Z$;"'PER'FAVORE";
9660 PRINTMID$(BL$,POS(0)+1):FORZ=1TO2000:NEXTZ
9670 PRINT"";BL$:PRINT"";
9680 GOTO9600
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'",ZC,1);"";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT""
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT""TAB(TB)LEFT$("''''''''''''''''''
      ''''",LN)
62020 PRINT""TAB(TB)PG$:PRINT""TAB(TB)LEFT$("''''
      ''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT""TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT""TAB(TB)MS$:PRINT"''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT""TAB(TB)LEFT$("",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
```

```
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Incendio
(joystick)

È scoppiato un incendio in città, i pompieri sono stati avvertiti e voi — pilota dell'elicottero cisterna — avete tre minuti per spegnerlo. L'elicottero può portare mille litri d'acqua, con i quali potete fare un buon lavoro se agite in fretta e con cura; più a lungo le fiamme rimangono accese infatti e più vasto diventerà l'incendio.
Quando terminate l'acqua a disposizione, siete costretti a tornare alla vostra stazione di rifornimento (il primo edificio a destra) per riempire il serbatoio. Naturalmente l'incendio continuerà a dilagare, per cui dovete essere molto rapidi nelle manovre.
Usate la leva del joystick per manovrare l'elicottero o il pulsante per sganciare l'acqua, che viene espulsa a 50 litri per volta.
Fate del vostro meglio: tutta la città vi osserva!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

SHIFT M	SHIFT O	SHIFT P
SHIFT L	SHIFT @	COMM I
COMM @	COMM C	COMM X
COMM Z	COMM Y	COMM G
COMM M	COMM -	COMM +
COMM *		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL PUR
CTRL YEL	CTRL GRN	CTRL WHT
CTRL CYN	COMM BLU	COMM CYN

```
  0 POKE56,44:CLR:PG$="´I´N´C´E´N´D´I´O´":AU$="DI
    ´BRIAN´SAWYER":JF=1
  1 REM FIRE -- DI BRIAN SAWYER
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 8/11/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT
101 DATA0,0,0,0,0,3,9,6,0,1,7,4,0,2,8,5
105 JS=56320:DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB
    (X)=(PEEK(JS+X)AND16)=0
110 A=53248:Z=0:P=RND(-TI):READL:ML=50*1024
115 SID=54272:FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID
    +24,15:POKESID+6,129
120 POKESID+20,129:POKE2042,192:POKEA+21,12:POKEA
    +29,4:POKEA+32,0
125 POKEA+33,0:POKEA+41,14
```

```
130 POKE2043,193:POKEA+42,3
135 C1$="▌":C2$="▥":C3$="▢"
140 VL=SID+24:CL=55296
145 FORI=0TOL-1:READX:POKEML+I,X:NEXTI
150 REM LEGGE I DATI SPRITE
155 FORI=0TO254:READX:POKE12288+I,X:NEXT
160 REM SYS AT 980
180 P=CRT+WD*13+4:E=29:V=3:TI$="000000":WT=1000:B
    P=P:CP=P:WL$="▌▌▌▌▢▣´":I=4
190 FY=13:FX=4:PRINT"▢▣▣▣▣▣▣":POKE53248+4,E*8+15:
    POKEA+21,12
200 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´▢___▄▄▄▄▢___
210 PRINTC1$+"▌▌▣\´´´´´´´´´ ▀´´´▣"+C2$+"\´´´´´´´´´´ ▪
    ▀´´"+C3$+"▣\´┘´└´´´ ▪
220 PRINTC1$+"▌▌▣\\´´´´´´´´´ ▀´´▣"+C2$+"´\´´´´´´´´´´
    ▀´"+C3$+"▣´\´´´´´´´ ▪
230 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"\´┌──────────
    ┐▀´"+C3$+"▣ ´┌──────┐
240 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"\┘|´┌┐´┌┐ ┌┐
    ▀´"+C3$+"▣´▒| ▒´▒´▒ |
250 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"´´| ´‾´´‾´´‾
    ▀´"+C3$+"▣´´| ´´´´´ |
251 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+" ▕\┘´┌┐´┌┐ ┌┐
    ▀´"+C3$+"▣ ´| ▒´▒´▒ |
252 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"´\┘ ´‾´´‾´´‾
    ▀´"+C3$+"▣´´| ´´´´´ |
260 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+" ▕\┘´┌┐´┌┐ ┌┐
    ▀´"+C3$+"▣ ´| ▒´▒´▒ |
270 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"\\┘ ´‾´´‾´´‾
    ▀´"+C3$+"▣´▒| ´´´´´ |
280 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"\┘|´┌┐´┌┐ ┌┐
    ▀´"+C3$+"▣´´| ▒´▒´▒ |
290 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+"´´| ´‾´´‾´´‾
    ▀´"+C3$+"▣ ´| ´´´´´ |
300 PRINTC1$+"▌▌▣\\┘┌──────────▀´´▣"+C2$+" ▕\┘´┌┐´┌┐ ┌┐
    ▀´"+C3$+"▣´▒| ▒´▒´▒ |
310 PRINTC1$+"´◥▣\┘┌──────────▀\´"+C2$+"◥▣\┘ ´‾´´‾´´‾
    ▀\"+C3$+"◥▣| ´´_´´ |
320 PRINTC1$+"´´◥▣──┬┬────▀´´´"+C2$+"◥▣______┌┐___
    _▀´´"+C3$+"◥▣___▒___┘
330 PRINT"▌▌▌▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
340 PRINT"´´´──────────´´´´──────────´´───────
```

```
345 FORNY=11*WDTO20*WDSTEPWD*2:FORNX=18TO26STEP3:
    POKECL+NY+NX,6
350 NEXT:NEXT
360 IFTI>10800THEN1060
370 IFWT=0THENWK=WK+1:POKEA+41,14:IFWK/2=INT(WK/2
    )THENPOKEA+41,8
390 IFFX=10THENFX=16:P=P+6:GOTO510
400 IFFX=24THENFX=16:P=P-6:GOTO510
420 REMIFINT(RND(10)*2)=0THEN510
430 CY=0:IFRND(1)>.5THENCY=-1:GOTO450
435 GETIN$:IFIN$="Q"THENPOKEVIC+21,0:POKEVIC+5,0:
    PRINT"♫":END
440 IFRND(1)>.5THENCY=1
450 CX=0:IFRND(1)>.5THENCX=1:GOTO460
455 IFRND(1)>.5THENCX=-1
460 G=CX+CY*WD:IFPEEK(P+G)=32ORPEEK(P+G+1)=32ORFX
    +CX<3THEN510
465 IF(PEEK(P+G)=160ORPEEK(P+G+1)=160)ANDRND(1)<.
    7 THEN510
500 P=P+G:FX=FX+CX
505 POKEP,233:POKEP-CRT+CL,2:POKEP+1,223:POKEP+1-
    CRT+CL,8+INT(RND(10)*2)*5
510 GOSUB970:REM: GETI$:I=VAL(I$):REM   :IFI1THENI
    =I1
515 REM IFI1=0ANDI=5THENI=0
520 IFI=6ANDE<30THENE=E+1
530 IFI=4ANDE>3THENE=E-1
540 IFI=2ANDE=30THENV=V+1
565 POKE53248+4,E*8+15:POKE53248+5,V*8+60
570 PRINT:IFNOT(E=30ANDV=4)THEN700
590 POKESID+24,15:POKEA+41,14:IFWT>=1000THEN630
599 POKESID+19,64:POKESID+18,17
600 FORWT=WTTO1000STEP100:POKESID+14,WT/20:POKESI
    D+15,WT/20+20:GOSUB970
620 FORN=1TO100:NEXT:NEXT:POKESID+18,0:POKESID+19
    ,0:POKESID+14,0:WT=1000
630 D=4:V=V-1:I=4
700 GOSUB970
710 I=FNJ(0)
720 IFFNB(0)=0THEN360
750 IFWT>0ANDE<>30THEN810
800 POKEVL,0:GOTO360
```

```
 810 WT=WT-50:POKESID+5,64:POKESID+4,17:POKESID+24
     ,15
 860 POKEA+6,E*8+18:FORW=V*8+68 TO 8*26STEP8:POKE2
     043,193:POKESID,235-W
 870 POKESID+1,230-W:WS=(CRT+E+INT(((W-40)/8))*WD)
 880 IFPEEK(WS)=223ORPEEK(WS)=233THENPOKEWS,160:PO
     KEWS-CRT+CL,11:GOTO900
 890 POKE2043,194:POKEA+7,W:NEXT:POKE2043,195:FORI
     =1TO200:NEXT
 895 POKEA+6,0:POKEA+7,0:POKESID+4,0:POKESID+5,0:P
     OKESID,0:GOTO360
 900 POKE2043,195
 910 WS=WS+WD:IFPEEK(WS)=223ORPEEK(WS)=233THENPOKE
     WS,160:POKEWS-CRT+CL,11
 920 FORN=15TO0STEP-1:POKESID+24,N:POKESID+4,129:P
     OKESID+5,15
 930 POKESID+1,40:POKESID,200:NEXT
 935 POKESID+4,0:POKESID+3,0:POKESID+24,15
 940 POKEA+7,0:POKEA+6,0:SYSML
 950 IFPEEK(10)=0THEN1000
 960 GOTO360
 970 PRINT"▒▓▒";TAB(6);"■TEMPO´";MID$(TI$,4,1);":";
 975 PRINT RIGHT$(TI$,2);SPC(8);"ACQUA:";WT;"▌´"
 980 SYSML:RETURN
 990 REM
1000 TM$=TI$:POKEA+21,0
1010 GETD$:IFD$<>""THEN1010
1020 FORN=1TO3000:NEXT
1030 PRINT"▒▒▒▒´´HAI´SPENTO´L´INCENDIO´IN´";MID$(T
     M$,4,1);":";RIGHT$(TM$,2);"!"
1040 XT=XT+1:GOTO1070
1050 FORN=1TO3000:NEXT
1060 POKEA+21,0:PRINT"▒▒▒´´NON´SEI´RIUSCITO´A´SPEG
     NERE´L´INCENDIO!"
1070 XN=XN+1:PRINT"▒▒▌HAI´SPENTO´"XT"INCENDI´´SU´"
     XN;
1075 IFXT=1THENPRINT"▌▌▌▌▌▌▌▌▌D":GOTO1080
1076 PRINT
1080 GOSUB9100:IFYNTHEN180
1090 PRINT"▒":END
1120 DATA 54,160,0,132,10,160,1,169,0,133,251,168,
     162,4,134,252,177,251
1130 DATA 201,223,208,6,132,10,169,233,208,16
```

```
 1140 DATA 201,233,208,4,132,10,169,223,208,6
 1160 DATA 201,205,208,4,169,205,145,251
 1170 DATA 200,208,223,230,252,202,208,218,96
 9100 NO=0:PRINT"▀■■■´´GIOCHI´ANCORA?´■SI´NO´▔":POK
      EVIC+5,0
 9110 TM=0:SW=1
 9115 PRINT"▀´´GIOCHI´ANCORA?´■SI´NO´▔"
 9120 IF TI<TM THEN 9150
 9130 PRINTTAB(16+NO*4);MID$("▀■",SW,1);MID$("´SINO
      ´",3*NO+1,3);"▔"
 9140 SW=3-SW:TM=TI+15
 9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
 9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
 9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9110
 9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9110
 9190 GOTO 9120
50000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63
50010 DATA128,0,4,0,0,4,0,0,14,0,0,63,128,6,79,224
50020 DATA11,143,255,253,159,255,253,255,224,11,127
      ,192,6,9,0,0
50030 DATA9,0,0,63,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50040 DATA0,0,0,0,0,0,0,48,0,0,48,0,0,48,0,0
50050 DATA48,0,0,50,0,0,51,0,2,51,0,6,35,0,6,3
50060 DATA0,6,11,0,6,43,0,6,107,0,2,98,0,0,96,0
50070 DATA0,96,0,2,96,0,2,32,0,2,0,0,0,0,0,0
50090 DATA0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,96,0,2,96,0,6
50100 DATA98,0,6,6,0,6,102,0,0,102,0,12,100,0,12,33
50110 DATA0,12,35,0,4,3,0,0,130,0,0,192,0,0,200,0
50120 DATA0,204,0,0,76,0,0,12,0,0,4,0,0,0,0,0
50140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,96,6
50150 DATA0,192,7,3,129,3,199,6,1,195,12,1,129,56,2
      52,0
50160 DATA112,62,0,64,0,1,0,14,0,192,28,68,112,48,1
      98,24
50170 DATA97,131,12,3,3,0,0,1,128,0,0,128,0,0,0,255
      ,255,0,255
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
```

```
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"■■"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
62020 PRINT"■"TAB(TB)PG$:PRINT"■"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"■■"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"■■■■▲"TAB(TB)MS$:PRINT"■■■■■■■■▲´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("■▲",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"■■":GOSUB61000:GOTO100
```

Bruco

(joystick)

Lo scopo del gioco è molto semplice: dovete cercare di mangiare quanti più fiorellini, che appaiono e scompaiono sullo schermo, con un "bruco" che potete comandare con il joystick.
Esistono solo due restrizioni: non potete urtare le pareti, né tornare su voi stessi, urtando contro un altro punto del bruco. Mano a mano che inghiotte i fiorellini, il bruco diventa sempre più lungo, e i fiorellini rimanenti aumentano di valore: il bruco può diventare così lungo da essere difficilmente manovrabile e avete a disposizione 6 prove (e quindi sei urti contro le pareti o contro il bruco stesso) prima di terminare. I vari livelli di difficoltà aumentano la velocità di spostamento del bruco: provate l'ultimo!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

▒ COMM +

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL YEL	CTRL CYN	CTRL PUR
COMM CYN		

```
0 PG$="'B'R'U'C'O''":AU$="DI'TOM'MARAZITA'AND'BR
  IAN'SAWYER":JF=1
1 REM ZAP -- BY TOM MARAZITA
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 9/1/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO62000
100 MX=255:DIMWM(MX),A(MX):BS=0:QI=256
101 DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
103 GOSUB7000:GOSUB 4000:DATA0,0,0,0,0,3,9,6,0,1,
    7,4,0,2,8,5
110 EL=18:HP=0:TP=0:WI=2:LM=MX-WI:AL=0:CA=0:H=0:T
    C=0:SC=0:K=0:O=0:KN=0
111 GOSUB 1000
120 POKE51147,(5-G)*3
125 PRINT"♥":SYS51165
130 POKE251,190:POKE252,7:WM(HP)=PO:HP=HP+1:AL=AL
    +1:S=1:LN=10:K=0:NT=0
140 POKE1001,216:POKE51061,10:FORN=50000TO50555:P
    OKEN,0:NEXT
160 FORX=WD+1TOWD*2-2:POKECRT+X,100:POKECM+X,1:NE
    XT
```

```
170 FORX=WD*2TOWD*23STEPWD:POKECRT+X,103:POKE CM+
    X,1:NEXT
180 FORX=WD*24+1TOWD*25-2:POKECRT+X,99:POKECM+X,1
    :NEXT
190 FORX=WD*24-1TOWD*3-1STEP-WD:POKECRT+X,101:POK
    ECM+X,1:NEXT
191 POKECRT+WD,96:POKECRT+WD+39,96:POKECRT+WD*24,
    96:POKECRT+WD*24+39,96
192 PRINT"■"TAB(29)"■LIVELLO="G
195 GOSUB900
211 GOTO380
230 GETA$:IFA$="Q"THEN650
326 SYS51003:FORDL=1TO(5-G)*30:NEXT
327 Z=PEEK(999):IFZ=42THENGOSUB550:GOTO350
328 IFZ<>32THEN590
329 IFNT>0ANDRND(1)<.93THEN326
350 IFK>4ANDRND(1)<G/10 THEN 230
360 IFK>9ANDRND(1)<.85THEN405
380 K=K+1:KN=KN+1:NT=NT+1
390 A(K)=RND(1)*904+1104:IFPEEK(A(K))<>32THEN390
395 POKEA(K),42:GOTO230
400 IFK=0THEN380
405 Z=INT(RND(1)*K)+1
410 REM IF PEEK(A(Z))<>42 THEN 440
415 IF PEEK(A(Z))<>42 THEN A(Z)=A(K):K=K-1:GOTO440
420 IF RND(1)>NT/9 THEN 230
430 NT=NT-1:POKEA(Z),32
440 A(Z)=A(K):K=K-1:GOTO230
550 POKE SID+18,33:NT=NT-1
560 SC=SC+INT(LN/1.6):Q=Q+1
565 S=S-1:POKE(PEEK(251)+PEEK(252)*256),81:LN=LN+
    2:IFLN>127THENLN=127
567 POKE51061,LN:IFEL<LMTHENEL=EL+WI
570 GOSUB900:POKESID+18,16
580 RETURN
590 CA=CA+1
600 IFCS>LTHENL=CS
610 CS=0
615 EL=18:HP=0:AL=0
616 TP=0
620 CV=0:POKE SID+4,129:POKE SID+11,0
625 PO=PEEK(251)+PEEK(252)*256
```

```
 635 FORT=1TO8:FORX=1TO100:NEXT:POKESID+4,128:POKE
     PO,209:FORX1=1TO100
 636 NEXT:POKEPO,81:NEXT:POKESID+24,0:GOSUB1000
 638 IFCA=6THEN650
 640 GOTO120
 650 IF SC>BS THEN BS=SC
 660 PRINT"■■■■■■■■■IL´TUO´PUNTEGGIO´E´´"SC
 665 PRINT"■HAI´PRESO´IL";INT((Q/KN)*100);"■%´DEI´
     BERSAGLI
 670 PRINT"■■IL´PUNTEGGIO´PIU´´ALTO´E´:";BS:PRINT
 680 GOSUB 3500
 682 IF YN THEN 110
 700 PRINT:END
 900 PRINT"■■PUNTI="SC;TAB(12);"SCONTRI´RES.=" 5-CA
 910 RETURN
1000 FOR I=0TO 28:POKE SID+I,0:NEXT I
1100 REM CRASH
1110 POKE SID+6,250
1120 POKE SID+1,2
1200 REM BELL
1210 POKE SID+15,64
1220 POKE SID+20,250
1300 REM TURN
1310 POKE SID+12,80
1320 POKE SID+13,240
1330 POKE SID+8,12
1400 POKE SID+24,15
1500 RETURN
3200 T=PEEK(VIC+17):POKE VIC+17,0:T=T/1
3210 POKEVIC+33,7:PRINT "■"
3220 POKE VIC+33,0:POKE VIC+17,T
3230 RETURN
3500 NO=0
3510 TM=0:SW=1:PRINT"■GIOCHI´ANCORA?´■SI´NO´■"
3520 IF TI<TM THEN 3550
3530 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("´SINO
     ´",3*NO+1,3);"■"
3540 SW=3-SW:TM=TI+15
3550 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3560 IF JB AND JD=15 THEN 3600
3570 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3510
3580 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3510
3590 GOTO 3520
```

```
 3600 PRINTTAB(14+NO*4);"■";MID$("'SINO'",3*NO+1,3)
      ;"▔]":YN=(NO=0):RETURN
 4000 PRINT "■STO'LAVORANDO...▐"
 4010 FORN=51000TO52900:READA:IFA=999THENRETURN
 4020 POKEN,A:NEXT
 4090 RETURN
 7000 PRINT "]■▚▚SCEGLI'UN'LIVELLO':▚▚":
 7010 FORI=1TO5:PRINTI;:NEXTI:PRINT:G=1:T=1:TM=0
 7020 X=G:IF TI>TM THEN PRINT TAB(3*G-3);MID$("■▚",
      T,1);"▔]";G:T=3-T:TM=TI+10
 7030 IF FNJ(0)=4 THEN IF G>1 THEN G=G-1
 7040 IF FNJ(0)=6 THEN IF G<5 THEN G=G+1
 7050 IF X<>G THEN PRINT TAB(3*X-3);"▚]";X:T=1:TM=0
 7060 IF FNB(0)=0 THEN 7020
 7070 PRINT"]":RETURN
50000 DATA32,202,199,32,155,199,173,233,3,201,128,1
      6,14,24,101,251,133
50010 DATA251,165,252,105,0,133,252,24,144,9,24,101
      ,251,133,251,176,2
50020 DATA198,252,160,0,177,251,141,231,3,169,81,14
      5,251,32,137,199,165
50030 DATA251,141,80,195,165,252,141,124,196,162,10
      ,189,80,195,133,253,189
50040 DATA124,196,133,254,240,6,169,32,160,0,145,25
      3,96,162,250,189,79
50050 DATA195,157,80,195,189,123,196,157,124,196,20
      2,208,241,96,162,0,173
50060 DATA0,220,74,176,2,162,1,74,176,2,162,2,142,2
      34,3,74,176
50070 DATA7,168,138,24,105,3,170,152,74,176,5,138,2
      4,105,6,170,224
50080 DATA0,240,6,189,212,199,141,233,3,96,169,0,24
      ,101,162,197,162
50090 DATA208,252,96,1,216,40,255,215,39,1,217,41,1
      69,216,133,254,169
50100 DATA80,133,253,162,22,160,38,152,41,3,142,237
      ,3,170,189,10,200
50110 DATA145,253,174,237,3,136,208,238,165,253,24,
      105,40,133,253,144,2
50120 DATA230,254,202,208,222,96,7,7,7,7,999
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
```

```
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▓"TAB(TB)PG$:PRINT"▓"TAB(TB)LEFT$("´´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▓▓"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▓▓▓▓◣"TAB(TB)MS$:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"TAB(TB)LEFT$("▒◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▓▓":GOSUB61000:GOTO100
```

Everest
(joystick)

Pensate di essere dei provetti scalatori? Provate a cimentarvi con questo gioco, scalando la montagna più alta del mondo, senza venir travolti dalle forze della natura.
L'Everest vi si presenterà all'inizio come una montagna bianca e grigia, dove le zone rocciose (parti più scure) sono più facili da scalare di quelle innevate: dovrete cercare di seguire queste zone il più possibile, per risparmiare preziose energie!
Per rendere la scalata più emozionante, di tanto in tanto il C-64 darà origine a delle valanghe o scatenerà delle tempeste di neve; entrambe vi spingeranno inesorabilmente a valle, ma mentre le prime scopriranno altre zone rocciose (e quindi più facili da scalare), le seconde ne copriranno di neve alcune. Poiché né gli amici né il denaro vi mancano, potete ricevere, nel corso della vostra scalata, degli aiuti aerei per ben tre volte; basterà premere il pulsante del joystick per far giungere un aereo che paracaduterà un pacco di viveri sulla montagna: se riuscite, con le forze rimaste, a raggiungerlo, il vostro livello di energia aumenterà e potrete riprendere la scalata. Non aspettate però l'ultimo istante per chiamare i soccorsi: avrete bisogno ancora di energia per raggiungere i viveri, che atterreranno in un punto qualsiasi della montagna.
I vostri movimenti saranno controllati dalla leva del joystick; il gioco termina per sfinimento (cioè per esaurimento dell'energia a disposizione) o per la vostra conquista della vetta. Buona passeggiata!

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
╱ SHIFT N          ╲ SHIFT M          ◤ SHIFT £
◥ COMM  *          ▒ COMM  +

COMANDI & COLORI
  RVS  ON            RVS  OFF           HOME
  CLEAR              CRSR-D             CRSR-U
  CRSR-L             CTRL WHT           CTRL GRN
  CTRL YEL           CTRL PUR           CTRL CYN
  COMM RED           COMM CYN
```

```
0 PG$="╱E╱V╱E╱R╱E╱S╱T╱":AU$="DI╱BRIAN╱SAWYER":J
  F=1
1 REM EVEREST -- BY BRIAN SAWYER
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 8/11/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
100 CL=55296:V=53248:DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(
    I):NEXT
105 DATA0,0,0,0,0,3,9,6,0,1,7,4,0,2,8,5
110 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
115 DIMV(10):FORN=0TO9STEP2:V(N)=204:V(N+1)=205:N
    EXT:P(0)=200:P(1)=203
120 POKE53280,3:POKE53281,0:POKEV+40,7:FORN=1TO6:
    READA(N):NEXT
130 DATA0,11,12,15,1,1
131 FORBS=200*64TO208*64STEP64
132 FORN=0TO62:POKEBS+N,0:NEXT
133 READA:FORN=0TOA-1:READB:POKEN+BS,B:NEXT:NEXT
135 DIMC(15):C(0)=1:C(11)=2:C(12)=3:C(15)=4:C(1)=5
136 DIMK(5):K(1)=1:K(2)=1:K(3)=1:K(4)=11:K(5)=11
```

```
 140 POKE2042,205:POKE2040,201:POKE2041,200:POKE20
     43,207:POKE53277,5
 150 SR=100:POKE2044,208:GOSUB1000:GOSUB2238
 165 X=113:Y=238:DR=3:POKEV+21,31:GOSUB2239
 167 VL=54296:NO=54272:WV=54276:DE=54277:POKEVL,15
     :SU=54278:POKEDE+7,129
 168 POKENO+7,0:POKENO+8,0:POKESU+7,255:POKEWV,129
     :POKEWV+7,129
 170 GOSUB2400:GOSUB2000:IFSR>0ANDY>73THEN170
 175 IFY<74THEN4000
 180 GOTO4100
1000 REM
1010 PRINT "[rvs]":GOSUB 1300:GOSUB 1600:XN=1:P1=28-4*
     WD
1020 FOR Y=1 TO 21:FOR X=1 TO XN:P=Y*WD+X-P1:N=INT
     (RND(1)*5)+1
1025 IF RND(1)>.7 THEN N=5-INT((Y-1)/4)
1030 POKEP+CRT,160:POKEP+CL,A(N):NEXTX
1035 XN=XN+2:P1=P1+1:IFY>13THENP1=P1-1:XN=XN-1
1040 NEXTY:POKECL+13+4*WD,1
1050 PRINT"[rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs]
     [rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs]";
1060 PRINT"/[rvs][rvs]//[rvs][rvs][rvs]///[rvs]"
1090 RETURN
1095 POKEP,4:IFNOTFNB(0)THEN4230
1300 PRINT"[rvs][rvs][rvs][rvs][rvs][rvs]//////////////////////////////////
     ////^\
1305 PRINT"///////////////////////////////^\///\/\
1310 PRINT"///////////////////////////////\/\/\///\/\/\
1315 PRINT"///////////////////////////////////\//\///\/\
1320 PRINT"///////////////////////////////////////\/
1325 PRINT"/////////////////////////////^\/\/\/\
1330 PRINT"/////////////////////////////////////\
1340 PRINT"///////////////////////////////////////\
1345 PRINT"////////////////////////////////////////\
1350 PRINT"/////////////////////////////////////////\
1355 PRINT"//////////////////////////////////////////\
1360 PRINT"///////////////////////////////////////////\
1370 RETURN
1400 REM
1405 PRINT"[rvs]/////////////////////////////////^\
1410 PRINT"///////////////////////////////////\//\
1415 PRINT"//////////////////////////////^\/\/\//^\
```

```
1425 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´/´´´´´´´´/
1430 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´/´´´/\/\/
1435 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´/´´/´´´\
1440 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´/´´/´´´´´´\
1445 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´/´´´´´´´´´\
1450 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´\
1455 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´\
1460 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
1500 RETURN
1600 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.▼.
     ▼.▼.▼";
1610 PRINT"■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■▼■":R
     ETURN
2000 REM TORMENTA
2005 BY=INT(RND(10)*135)+95:BX=216-BY:D=3:IFRND(1)
     >.5THEND=-3:BX=BY+26
2010 E=RND(1)*5-1:B=CL+BX/8+INT(BY/8)*WD-241
2110 BY=BY+E:BX=BX+D:POKEV+39,6+8*(BXAND1)
2115 POKEB,1
2120 POKE2040,201+RND(1)*2:POKEV,BXAND255:POKEV+1,
     BY:GOSUB2200
2125 IF NOT (BY>60ANDBY<230ANDBX>24ANDBX<255)THEN2
     140
2130 IFSRANDY>72ANDRND(1)>.09THENGOTO2010
2140 POKEV+1,0:RETURN
2200 REM JOYSTICK
2201 GETQ$
2202 IFQ$="Q"THENGOSUB4300:GOTO4210
2205 POKEV+2,X:POKEV+3,Y:Z=PEEK(53278):IFZAND2THEN
     GOSUB2700
2206 IFNOTPEEK(53279)AND2THENGOSUB2800
2207 IFFNB(0)THENGOSUB2600
2210 N=FNJ(0):IFN=5ANDSR>.9THENRETURN
2215 POKENO+8,SR+3:IFN=6ANDX<247THENX=X+8:GOTO2234
2220 IFN=4ANDX>9THENX=X-8:GOTO2234
2230 IFN=8THENY=Y-1:GOTO2234
2232 IFN=2ANDY<238THENY=Y+2
2234 A=C(PEEK(CL+X/8+INT((Y+3)/8)*WD-241)AND15):SR
     =SR-A*.45
2237 POKE2041,P(RAND1):R=R+1
2238 IFSR<1THENSR=0
2239 PRINT"■■■"TAB(5)"FORZE:"INT(SR)"■´"
```

```
2240 PRINT"■■■"TAB(20)"AEREI'RIMASTI:"INT(DR)"■'":
     POKENO+8,0:RETURN
2400 REM FA LA VALANGA
2410 AY=INT(RND(10)*100):AX=114+AY*SGN(RND(1)-.5):
     AY=AY+90
2420 POKEV+4,AX:POKEV+5,AY
2425 POKENO,255:POKENO+1,37:POKEWV,129:POKEDE,4+8+
      128+64 :POKESU,1
2430 KL=CL+AX/8+INT(AY/8)*WD-241:AZ=AY+RND(1)*(224
     -AY)
2510 FORAH=AYTOAZSTEP4:POKEV+5,AH:POKE2042,V(AHAND
     7)
2520 POKEKL,A(RND(1)*3):POKEKL+1,A(RND(1)*3):IFAHA
     ND4THENKL=KL+WD
2530 GOSUB2200:IFKL>CL+40*24THENSTOP
2535 IFY<72ORSR=0THENRETURN
2540 NEXT:POKEV+5,0:POKEV+4,0:POKEWV,0:POKESU,0:RE
     TURN
2600 REM LANCIO AEREO
2601 IFDR=0THENRETURN
2605 DR=DR-1:POKEV+9,0:A=INT(RND(10)*70)+100:POKEW
     V+7,129
2610 B=65:POKEV+7,50:FORN=255TO0STEP-1:POKEV+6,N:P
     OKENO+8,N/10
2615 IFN=ATHENPOKEV+8,A:GOTO2620
2616 NEXT
2620 POKEWV+7,17:FORN=ATO0STEP-1:POKEV+9,B:B=B+.5:
     POKEV+6,N:POKENO+8,N
2622 NEXT
2625 B=B+1:POKEV+9,B
2630 IF(B<Y-22)OR(PEEK(53279)AND16=0)THEN2625
2640 POKEWV+7,129:POKE2044,208:GOSUB2240:RETURN
2700 REM
2704 IF(ZAND16)=0OR(PEEK(V+9)=0)THEN2708
2705 IFZ<>18THENRETURN
2706 POKEV+9,0:SR=SR+50:IFSR>100THENSR=100
2707 GOSUB2239:C=PEEK(53278):RETURN
2708 IFTW+130>TITHENRETURN
2710 IFY<210THENFORY=YTOY+12:POKENO+8,255-Y:POKEV+
     2,X:POKEV+3,Y:NEXT
2711 POKENO+8,0:TW=TI:RETURN
2800 FORZ=YTO255:POKEV+3,Z:IFPEEK(53279)AND2THENY=
     Z:RETURN
```

```
 2810 NEXT:RETURN
 3200 REM RITARDO
 3205 STOP:  FORH=1TO40:NEXT:RETURN
 4000 REM CIMA DEL MONTE
 4005 FORN=1TO1000:NEXT
 4010 GOSUB4300:PRINT"▯▯▯´´´´´´HAI´CONQUISTATO´L´EV
      EREST!":WN=WN+1
 4020 GOTO4200
 4100 REM HAI PERSO
 4110 GOSUB4300:PRINT"▯▯▯´´´´HAI´ESAURITO´LE´FORZE!"
 4120 PRINT"▯NON´HAI´CONQUISTATO´L´EVEREST!"
 4200 PRINT"▯":IFASTHENPRINT"SEI´RIUSCITO´IN"WN"SU"
      AS"SCALATE";
 4201 IFAS=1THENPRINT"▮A"
 4205 GOSUB9100:IFYNTHEN140
 4210 POKEVIC+21,0:PRINT"▯":END
 4300 REM SPEGNE TUTTO
 4310 POKEV+9,0:POKEVL,0:POKEV+1,0:POKEV+3,0:POKEV+
      5,0:RETURN
 9100 NO=0:PRINT"▯▯▯▯▯´´GIOCHI´ANCORA?´▯SI´NO´▯"
 9110 TM=0:SW=1
 9115 PRINT"▯´´GIOCHI´ANCORA?´▯SI´NO´▯"
 9120 IF TI<TM THEN 9150
 9130 PRINTTAB(16+NO*4);MID$("▯▯",SW,1);MID$("´SINO
      ´",3*NO+1,3);"▯"
 9140 SW=3-SW:TM=TI+15
 9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
 9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
 9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9110
 9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9110
 9190 GOTO 9120
50000 DATA39,0,0,57,0,0,59,0,0,51,0,3,255,0,3,127,0
      ,3,120,0,3,120,0,2,124,0,0
50001 DATA110,0,0,102,0,0,102,0,0,102,0,0,96
50002 DATA27,1,8,128,4,65,16,34,148,164,136,68,82,7
      4,41,73,146,68,160,4,146
50003 DATA138,81,41,80,1,16,128
50004 DATA30,0,198,64,25,49,140,162,16,214,154,99,1
      44,9,210,99,196,89,156,10
50005 DATA162,36,177,3,103,50,201,12,0,204,192
50006 DATA36,0,0,60,0,3,60,0,1,152,0,1,254,0,0,255,
      0,0,123,0,0,251,0,1,249,0,1
50007 DATA152,0,3,152,0,0,24,0,0,24
```

```
50008 DATA50,37,155,0,109,155,0,109,155,0,109,155,0
      ,108,155,0,104,59,0,64,2,0
50009 DATA13,162,0,19,88,0,219,210,0,134,205,0,221,
      168,128,215,189,0,46,212
50010 DATA128,118,141,0,52,165,0,19,64,53
50011 DATA108,155,0,109,155,0,109,155,0,109,155,0,1
      09,155,0,109,155,0,105,27,0
50012 DATA96,19,0,77,99,0,26,246,0,43,220,0,95,106,
      0,126,245,128,59,239,0,110
50013 DATA183,0,127,190,0,58,245,0,22,180
50014 DATA61,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50015 DATA0,0,0,254,0,0,254,0,0,254,0,0,254,0,0,12,
      0,0,12,0,0,12,0,0,12,0,0,12
50016 DATA57,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6
50017 DATA0,0,14,0,0,30,31,255,254,79,255,252,255,2
      55,253,127,127,142,0,63,192
50018 DATA0,15,240
50019 DATA28,30,0,0,127,0,0,255,128,0,255,128,0,201
      ,128,0,73,0,0,42,0,0,28,0,0
50020 DATA20,0,0,28
50021 DATA7,248,0,0,216,0,0,248
50022 DATA0
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
```

```
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"{CLR}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{WHT}{UP}"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"{UP}"TAB(TB)PG$:PRINT"{UP}"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"{DOWN}{DOWN}"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}▲"TAB(TB)MS$:PRINT"{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}▲´´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"{HOME}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}{DOWN}"TAB(TB)LEFT$("{WHT}▲",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"{CLR}{WHT}":GOSUB61000:GOTO100
```

Othello
(joystick)

Conosciuto anche come *Reversi*, questo è un vecchio gioco di strategia inventato da un signore inglese nel secolo scorso. Viene giocato su di una scacchiera normale (8×8), con 64 pedine *double-face*, da una parte bianche e dall'altra nere. Ogni giocatore, a turno, pone una pedina sulla scacchiera e tutte le pedine dell'avversario (di colore opposto) che si troveranno comprese fra due suoi pezzi (uno già esistente da prima e quello appena mosso), saranno catturate e cambieranno colore, diventando di proprietà del giocatore che ha fatto la mossa. La cattura può avvenire su linee verticali, orizzontali e diagonali, anche contemporaneamente. Le mosse corrette sono solo quelle che catturano almeno un pezzo dell'avversario, ogni altra mossa è illegale. Chiaramente non devono esistere spazi vuoti tra le pedine da conquistare e la cattura avviene solo quando si pone una nuova pedina sulla scacchiera (quindi se il vostro avversario mette un suo pezzo tra due dei vostri, chiaramente non lo perde e voi non lo guadagnate).
All'inizio del gioco vi viene chiesto se volete giocare contro il C-64 o contro un altro giocatore, quindi dovrete scegliere la configurazione di partenza tra le due possibili.
Una volta che la scacchiera sarà apparsa sullo schermo, ogni giocatore a turno dovrà posizionare la sua pedina manovrando la leva del joystick e premendo il pulsante quando il cursore (dello stesso colore delle sue pedine) si trova sulla casella scelta: tutti i pezzi avversari catturati cambieranno immediatamente colore.
Una volta posta sulla tavola, una pedina non può venir spostata anche se cambierà colore probabilmente molte volte nel corso della partita; durante il gioco il C-64 mostra, a fianco della scacchiera, il numero dei pezzi

posseduti da ciascun giocatore in quel momento.
Poiché le mosse accettate sono esclusivamente quelle che provocano la cattura di qualche pedina avversaria, potrà capitarvi a un certo punto del gioco di non avere mosse lecite a disposizione: in questo caso battete RETURN e la mossa tornerà all'altro giocatore.
Othello termina quando la scacchiera è completa e il vincitore è ovviamente il possessore del maggior numero di pedine.
Anche se il gioco sembra facile e immediato, provate a costruire una strategia che preveda più mosse successive: sarebbe eccezionale se arrivaste, con una mossa, a catturare delle pedine avversarie lungo le otto direzioni possibili contemporaneamente!

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

● SHIFT Q	─ SHIFT *	+ SHIFT +
▔ COMM T	┌ COMM A	┬ COMM R
┐ COMM S	├ COMM Q	┤ COMM W
└ COMM Z	┴ COMM E	┘ COMM X
▒ COMM +		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL BLK	CTRL CYN	CTRL YEL
CTRL PUR	COMM YEL	COMM BLU

```
0 PG$="'O'T'H'E'L'L'O'":AU$="DI'GLEN'FISHER":JF
  =1
1 REM REVERSI -- BY GLEN FISHER
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
10 REM AS OF 1/29/84 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
```

```
 90 GOTO62000
 100 DIMBD(9,9),JD(15):WH=1:BL=2:MT=0:POKEVIC+32,0
     :POKEVIC+33,6
 101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
     ,0,1,7,4,0,2,8,5
 102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
     (JS+X)AND16)=0
 103 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
     ESID+4,129
 104 POKESID+24,15
 110 DIMRC(7),CC(7)
 120 FORI=0TO7:READRC(I),CC(I):NEXTI
 130 DATA-1,-1,-1,0,-1,1,0,1
 132 DATA1,1,1,0,1,-1,0,-1
 140 DIMDC(9):FORI=1TO9:READDC(I):NEXTI
 150 DATA6,5,4,7,-1,3,0,1,2
 250 GOSUB4000
 260 PC$(MT)="‹":PC$(BL)="■●":PC$(WH)="▚●":PC(MT)=
     6:PC(WH)=15:PC(BL)=0
 500 DIMVL%(7,7),V(4)
 510 V(1)=2:V(2)=3:V(3)=1:V(4)=4
 520 FORI=0TO7:V=V(ABS(3.5-I)+.5)/2
 530 FORJ=0TO7:VL%(I,J)=VL%(I,J)+V:NEXTJ
 540 FORJ=0TO7:VL%(J,I)=VL%(J,I)+V:NEXTJ
 550 NEXTI
 560 GOSUB 4600
 600 GOSUB 4700
 700 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:BD(I,J)=0:NEXTJ,I
 710 BD(4,4)=WH:BD(4,5)=BL
 720 BD(5,4)=N:BD(5,5)=3-N
 900 GOSUB50000:POKEVIC+39,6
 910 FORR=4TO5:FORC=4TO5:GOSUB39900
 920 PRINTPC$(BD(R,C)):NEXTC:NEXTR
 950 LR=3:HR=6:LC=3:HC=6:R=3:C=3
1000 M=5
1010 PRINT"▚QQQQQQQQQ◣":PRINT"Q"
1020 PRINTTAB(7);PC$(WH);TAB(32);PC$(BL)
1030 WC=2:BC=2
1040 PRINT:PRINTTAB(6);"◣";WC;TAB(31);BC
2000 PRINT"▚QQQQQQQQQ◣":CH=0
2005 GET T$:IF T$="Q" THEN 5000
2010 T=(MAND1):IFTTHEN2100
2020 PRINTTAB(30);"****"
```

```
2025 PL=BL:PL$=PC$(PL)
2030 ONNP+1GOSUB3500,3500,3000
2035 IFCH>0THENBC=BC+1
2040 GOTO2200
2100 PRINTTAB(5);"****"
2105 PL=WH:PL$=PC$(PL)
2110 ONNP+1GOSUB3500,3000,3000
2120 IFCH>0THENWC=WC+1
2200 PRINT"■■■■■■■■■■":PRINTTAB(5);:IF(MAND1)=0THEN
     PRINTTAB(30);:CH=-CH
2210 PRINT"´´´´■■■"
2220 WC=WC+CH:BC=BC-CH
2230 PRINTTAB(6);"◣";WC;"▌´";TAB(31);BC;"▌´"
2240 IFCH=0THENSK=SK+1
2250 IFCH<>0THENSK=0
2260 M=M+1
2300 IFWC+BC=64THEN2500
2310 IFSK=2THEN2500
2320 IFWC=0ORBC=0THEN2500
2330 IFCH=0THEN2000
2400 IFR<=LRANDLR>1THENLR=R-1
2410 IFR>=HRANDHR<8THENHR=R+1
2430 IFC<=LCANDLC>1THENLC=C-1
2440 IFC>=HCANDHC<8THENHC=C+1
2450 GOTO2000
2500 POKEVIC+39,6
2505 IFWC=BCTHENPRINT"■";TAB(10);"PARTITA´PARI.":G
     OTO2600
2510 PRINT"■■■■■■■■■■■■■";TAB(4);:PL$="BIANCO"
2520 IFBC>WCTHENPRINTTAB(29);:PL$="NERO´"
2530 PRINT"VINCITORE":PRINT"■■";TAB(8);"IL´";PL$;"
     ´VINCE´LA´PARTITA."
2600 PRINT:GOSUB4500:IF YN THEN PRINT"■":GOTO 600
2620 GOTO5000
3000 GOSUB 39800
3010 RX=6+PC(PL)
3100 T=ABS(BD(R,C))+1:PR$=PC$(PL)
3110 RV=6:TM=0
3120 IFTI>TMTHENRV=RX-RV:POKEVIC+39,RV:TM=TI+30
3130 GETT$:DR=FNJ(0):T=FNB(0):IFT$=""ANDDR=5ANDT=0
     THEN3120
3140 IFT$="Q"THEN5000
3150 IFDR<>5THEN3200
```

```
3160 IFTTHEN3400
3170 IFT$=CHR$(13)THENCH=0:RETURN
3180 GOTO3120
3200 DR=DC(DR):IFDR<0THEN3120
3220 R=R+RC(DR):C=C+CC(DR)
3230 IFR<1THENR=8
3240 IFR>8THENR=1
3250 IFC<1THENC=8
3260 IFC>8THENC=1
3270 GOSUB39800:GOTO3100
3400 IFBD(R,C)<>MTTHEN3120
3410 POKEVIC+39,PC(3-PL)
3420 GOSUB38200:IFCH=0THENGOSUB39900:BD(R,C)=MT:PR
     INT"´▌▌";:GOTO3110
3430 RETURN
3500 CH=0:RM=R:CM=C:MC=-1E20:O=0:POKE VIC+39,PC(PL)
3510 FORR=LRTOHR
3520 FORC=LCTOHC
3525 GETQ$:IFQ$="Q"THEN5000
3530 IFBD(R,C)<>MTTHEN3610
3540 GOSUB39800
3550 GOSUB38000:IFCH=0THEN3610
3560 CH=CH+VL%(R-1,C-1)
3570 IFCH=MCTHENO=O+1:IFRND(1)<1/OTHENRM=R:CM=C
3590 IFCH>MCTHENRM=R:CM=C:MC=CH
3610 NEXTC
3620 NEXTR
3800 R=RM:C=CM:IF MC<=0 THEN CH=0:RETURN
3810 IF R<>HR OR C<>HC THEN POKE VIC+1,0
3820 POKE VIC+39,PC(3-PL):GOSUB 39800:GOSUB 38200
3900 RETURN
4000 SB=13*64:SP=CRT+1016
4010 FOR I=0 TO 13:A=SB+3*I
4020 POKE A,255:POKE A+1,252:POKE A+2,0
4030 NEXT I
4035 FOR I=A+3 TO SB+63:POKE I,0:NEXT
4040 POKE SP,SB/64:POKE VIC+1,0:POKE VIC+16,0:POKE
      VIC+21,1
4050 POKE VIC+23,0:POKE VIC+29,0:POKE VIC+27,1:POK
     E VIC+39,14
4060 RETURN
4500 NO=0
```

```
4510 TM=0:SW=1:PRINTTAB(10);"GIOCHI ANCORA?  SI 
     NO "
4520 IF TI<TM THEN 4550
4530 PRINTTAB(25+NO*4);MID$(" ",SW,1);MID$(" SINO
      ",3*NO+1,3);" "
4540 SW=3-SW:TM=TI+15
4550 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
4560 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):GOSUB4900:RETU
     RN
4570 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 4510
4580 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 4510
4590 GOTO 4520
4600 NP=1:PRINT" QUANTE PERSONE           G
     IOCANO? "
4610 TM=0:SW=1:PRINT"    0  1  2 "
4620 IF TI<TM THEN 4650
4630 PRINTTAB(3+NP*3);MID$(" ",SW,1);NP;" "
4640 SW=3-SW:TM=TI+15
4650 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
4660 IF JB AND JD=15 THEN PRINTTAB(3+NP*3);" ";NP:
     GOSUB4900:RETURN
4670 IF(JD AND 4)=0 AND NP>0 THEN NP=NP-1:GOTO 4610
4680 IF(JD AND 8)=0 AND NP<2 THEN NP=NP+1:GOTO 4610
4690 GOTO 4620
4700 W$=PC$(WH)+" ":B$=PC$(BL)+" "
4705 G$="                                          
         "
4710 PRINT "     PREFERITE INIZIARE CON
4715 PRINT "  ";G$;" ";W$;B$;"        ";W$;B$;"  
     0  ";
4720 PRINT "   ";G$;" ";W$;B$;"        ";B$;W$;"   
      ":PRINTTAB(2);
4800 N=INT(RND(1)*2)+1
4810 TM=0:SW=1:PRINT" ";G$;" ":PRINTTAB(N*9-7);
4820 IF TI<TM THEN 4850
4830 PRINTMID$(" ",SW,1);G$;
4840 SW=3-SW:TM=TI+15
4850 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
4860 IF JB AND JD=15 THEN PRINT" ";G$:GOSUB4900:RE
     TURN
4870 IF(JD AND 8)=0 AND N=1 THEN N=2:GOTO 4810
4880 IF(JD AND 4)=0 AND N=2 THEN N=1:GOTO 4810
4890 GOTO 4820
```

```
 4900 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN4900
 4910 RETURN
 4999 END
 5000 POKE VIC+21,0:PRINT "▯":END
38000 CH=0:FORD=0TO7
38010 RC=RC(D):CC=CC(D)
38020 GOSUB39000:IFN>0THENCH=CH+N
38030 NEXTD
38040 RETURN
38200 GOSUB39900:BD(R,C)=PL:PRINTPL$;"▮▮";
38210 CH=0:FORD=0TO7
38220 RC=RC(D):CC=CC(D)
38230 GOSUB39000:GOSUB39100:IFN>0THENCH=CH+N
38240 NEXTD
38250 RETURN
39000 R0=R:C0=C:REM COUNT
39010 FORI=1TO8
39020 R0=R0+RC:C0=C0+CC:BD=BD(R0,C0)
39030 IFBD=PLTHENN=I-1:RETURN
39040 IFBD=MTTHEN39070
39050 NEXTI
39070 N=-1:RETURN
39090 :
39100 R0=R:C0=C:IFN<1THENRETURN
39110 FORI=1TON:REM FLIP
39120 R=R+RC:C=C+CC
39130 BD(R,C)=3-BD(R,C)
39132 POKESID+1,32
39135 GOSUB 39900
39136 PRINT PL$
39137 POKESID+1,0
39140 NEXTI:R=R0:C=C0:RETURN
39190 :
39800 Z=RZ+16*R:IF PEEK(VIC+1)<>Z THEN POKE VIC+1,0
39810 POKE VIC,CZ+16*C:POKE VIC+1,Z:RETURN
39900 PRINT"▯"
39910 PRINTLEFT$("▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯",2+R+R);
39920 PRINTLEFT$("▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
      ▮▮▮▮▮▮▮▮",10+C+C);
39930 RETURN
50000 PRINT"▯▯▯▯▯▯":TB=11:RZ=23+3*16:CZ=13+TB*8
50010 PRINTTAB(TB);"┌─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┐"
50020 T$="|ˊ|ˊ|ˊ|ˊ|ˊ|ˊ|ˊ|ˊ|":PRINTTAB(TB);T$
```

```
50030 FORI=1TO7:PRINTTAB(TB);"├─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┤":PR
      INTTAB(TB);T$:NEXTI
50040 PRINTTAB(TB);"└─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┘"
50050 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▌"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"█████████"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"█"TAB(TB)PG$:PRINT"█"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"██"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"█████◣"TAB(TB)MS$:PRINT"██████████◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"█████████████████████"TAB(TB)LEFT$("█◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"██":GOSUB61000:GOTO100
```

Conta
(joystick)

Questo non è un gioco vero e proprio, bensì un modo divertente per studiare una forma alternativa di rappresentazione dei numeri; prima ancora dell'avvento dei calcolatori i coreani inventarono un metodo per fare rapidamente i conti che chiamarono *Chisanbop*.
Con questo sistema è possibile indicare tutti i numeri da 0 a 99 con le due mani: le dita della mano destra valgono uno tranne il pollice che vale cinque, quelle della mano sinistra valgono dieci tranne il pollice che vale cinquanta. Per indicare un numero basta mostrare le mani e sommare.
In questa versione abbiamo costretto il C-64 a tirar fuori le mani e vi assicuriamo che è ubbidientissimo: basta chiedergli un numero che questo vi verrà mostrato immediatamente! Il programma prevede un menù con cinque scelte, che vi saranno proposte all'inizio del gioco.

1. **Fissare le dita in base ai numeri**: dovete scegliere quante e quali dita mostrare per indicare il numero richiesto dal C-64. Per sistemare le dita usate il piccolo puntatore che appare vicino all'estremità delle dita stesse, spostando la leva del joystick a destra e a sinistra; per aprire un dito dovete spostare la leva in avanti, per chiuderlo dovete invece tirarla verso di voi. Quando siete sicuri della soluzione, premete il pulsante: il C-64 vi indicherà se la risposta è stata giusta o sbagliata.

2. **Decifrare i numeri mostrati**: è esattamente l'inverso del precedente. Il C-64 sistema le dita delle mani in modo da mostrare un numero, che voi dovete indovinare battendolo sulla tastiera: se sbagliate, il programma vi darà la risposta esatta.

3. **Vedere un numero**: vi permette di inserire un numero da tastiera e di vedere come questo viene codificato sulle dita dal C-64. È un buon metodo per imparare la numerazione *Chisanbop*.

4. **Contare fino a 99**: il C-64 vi mostra la codifica di tutti i numeri, da 0 a 99.

La quinta opzione è la fine del gioco. Per interrompere una qualsiasi delle opzioni scelte, basterà semplicemente premere RETURN ed il programma ritornerà al menù di presentazione.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI
\ SHIFT M        | SHIFT G        | SHIFT -
/ SHIFT N        | SHIFT B        | SHIFT H
┘ SHIFT @        ◤ SHIFT £        L SHIFT L
| COMM  M        _ COMM  P        ◥ COMM  *
| COMM  G        ▒ COMM  +

COMANDI & COLORI
■ RVS  ON        ■ RVS  OFF       ■ HOME
■ CLEAR          ■ CRSR-D         ■ CRSR-U
■ CRSR-L         ■ CRSR-R         ■ CTRL WHT
■ CTRL CYN       ■ CTRL PUR       ■ CTRL YEL
■ COMM RED
```

```
 0 PG$="´C´O´N´T´A´":AU$="DI´GLEN´FISHER":JF=1
 1 REM BOP -- BY GLEN FISHER
 2 :
 5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
 6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
 7 :
10 REM AS OF 8/16/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO 62000
```

```
100 DIMRC(9,1),UP(9),JD(15)
101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
    ,0,1,7,4,0,2,8,5
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
110 FORI=0TO9:READRC(I,0):NEXTI
115 FORI=0TO9:READRC(I,1):NEXTI
120 DATA 7, 5, 5, 7, 9, 9, 7, 5, 5, 7
130 DATA 9,12,13,16,17,21,22,25,26,29
140 PT$="\| |//\\| |/"
160 DN$="█████████████████████████████████"
190 ZER=0:RN=(RC(4,0)+RC(5,0))/2+1:CN=(RC(4,1)+RC
    (5,1))/2
210 CR$=CHR$(13)
500 PRINT"█";
505 PRINT"█PUOI'SCEGLIERE'TRA':":PRINT
510 PRINT"'1)'FISSARE'LE'DITA'IN'BASE'AI'NUMERI":
    PRINT
515 PRINT"'2)'DECIFRARE'I'NUMERI'MOSTRATI":PRINT
520 PRINT"'3)'VEDERE'UN'NUMERO":PRINT
525 PRINT"'4)'CONTARE'FINO'A'99":PRINT
526 PRINT"'5)'FINE":PRINT
530 PRINT"SCEGLI'COSA'FARE:'";:GOSUB60000
540 IFIN$="1"THENGOSUB9000:GOTO1000
545 IFIN$="2"THENGOSUB9000:GOTO3500
550 IFIN$="3"THENGOSUB9000:GOTO3000
555 IFIN$="4"THENGOSUB9000:GOTO3700
556 IFIN$<>"5"THENGOTO560
557 PRINT"██":END
560 PRINT"██PER'FAVORE'BATTI'UN'NUMERO'DA'1'A'5.██
570 GOTO510
1000 NUM=INT(RND(1)*99)+1:RJ=0
1010 PRINT"█FISSA'IL'NUMERO";NUM;"█."
1030 NF=0
1050 PRINT"█";SPC(1+RC(NF,1));LEFT$(DN$,1+RC(NF,0)
     );
1060 PRINTMID$(PT$,1+NF,1);"█";
1100 GETT$:IFT$<>""THEN500
1105 IFFNB(0)THENPRINT"'":GOTO1200
1110 J=FNJ(0):IFJ=5THEN1100
1115 PRINT"'█";
1120 IFJ=4THENNF=NF-1:IFNF<0THENNF=9
1125 IFJ=6THENNF=NF+1:IFNF>9THENNF=0
```

```
1130 IFJ=8ANDUP(NF)=0THENGOSUB4000
1135 IFJ=2ANDUP(NF)THENGOSUB4000
1160 GOTO1050
1200 N=0:FORI=3TO0STEP-1
1210 IFUP(I)=ZERTHEN1230
1220 N=N+10:NEXTI
1230 IFI<=0THEN1270
1240 FORI=ITO0STEP-1
1250 IFUP(I)<>ZERTHEN1900
1260 NEXTI
1270 N=N+50*ABS(UP(4)<>ZER)
1280 FORI=6TO9
1290 IFUP(I)=ZERTHEN1310
1300 N=N+1:NEXTI
1310 IFI>=9THEN1350
1320 FORI=ITO9
1330 IFUP(I)<>ZERTHEN1900
1340 NEXTI
1350 N=N+5*ABS(UP(5)<>ZER)
1360 IFN=NUMTHENPRINT"■■GIUSTO!";:GOTO1500
1370 PRINT"■■NO.";:GOTO1500
1500 PRINT"´IL´NUMERO´INDICATO´E´";N;"■."
1510 FORI=1TO2000:NEXTI
1520 GOSUB5500
1530 GOTO1000
1900 PRINT"■■QUELLO´NON´E´´UN´NUMERO!":GOTO 1510
2000 T=INT(RND(1)*1024)
2010 FORNF=0TO9
2030 UP=1ANDT:T=INT(T/2)
2040 IFUP(NF)<>UPTHENGOSUB4000
2050 NEXTNF
2060 GOTO2000
2990 FORI=1TO1000:NEXTI
3000 GOSUB7000
3010 NUM=NM:IFNM<0THEN500
3020 GOSUB6000
3030 FORNF=0TO9
3050 IFUP(NF)<>F(NF)THENGOSUB4000
3060 NEXTNF
3070 PRINT"■";SPC(CN-(NM>9));LEFT$(DN$,RN);NUM;"■´"
3080 GOTO 3000
3500 NUM=INT(RND(1)*100):NM=NUM:GOSUB6000
3510 FORNF=0TO9
```

```
3530 IFUP(NF)<>F(NF)THENGOSUB4000
3540 NEXTNF
3550 GOSUB7000:IFNM<0THEN500
3560 IFNM=NUMTHENPRINT"GIUSTO!";:GOTO3580
3570 PRINT"NO.";
3580 PRINT"'IL'NUMERO'E'";NUM;"."
3590 FORI=1TO2000:NEXTI
3600 GOTO3500
3700 FORNUM=0TO99:NM=NUM:GOSUB6000
3701 GETT$:IFT$<>""THEN500
3705 PRINT"";SPC(CN-(NM>9));LEFT$(DN$,RN);NUM;"'"
3710 FORNF=0TO9
3720 PRINT"";SPC(1+RC(NF,1));LEFT$(DN$,1+RC(NF,0)
     );
3730 IFUP(NF)<>F(NF)THENGOSUB4000
3740 NEXTNF
3750 FORI=1TO500:NEXTI
3760 NEXTNUM
3770 GOTO 500
4000 PRINT"";SPC(1+RC(NF,1));LEFT$(DN$,1+RC(NF,0
     ));
4010 ONNF+1GOSUB5000,5010,5020,5030,5040,5050,5060
     ,5070,5080,5090
4020 PRINT"";:RETURN
5000 PRINT"";:IFUP(0)THENPRINT"'";:GOTO5003
5002 PRINT" ";MID$(" '",1+UP(1),1);
5003 PRINT"";:UP(0)=1-UP(0)
5005 RETURN
5010 PRINT"";
5011 IFUP(1)THENPRINT"''";MID$(" ",1+UP(0)
     ,1);"";:GOTO5013
5012 PRINT"  ";MID$("'",1+UP(0),1);MID$(" |
     '",1+UP(2),1);
5013 PRINT"";:UP(1)=1-UP(1)
5015 RETURN
5020 PRINT"";
5021 IFUP(2)THENPRINT"''";MID$(" ",1+UP(1)
     ,1);"";:GOTO5023
5022 PRINT"  ";MID$("'",1+UP(1),1);MID$("
     '",1+UP(3)+2*UP(4),1);
5023 PRINT"";:UP(2)=1-UP(2)
5025 RETURN
5030 PRINT"";:IFUP(3)=0THEN5032
```

```
5031 PRINT"´▮▯▯▮▯";MID$("┘|",1+(UP(2)ANDUP(4)),1);
     "┘";:GOTO5033
5032 PRINT"▯ ▮▯▯▮";MID$("┴┘´",1+UP(2)+2*UP(4),1);
     " |";
5033 PRINT"▮┌┬┐";:UP(3)=1-UP(3)
5035 RETURN
5040 PRINT"▮▮▮▯▯";:IFUP(4)=0THEN5042
5041 PRINTMID$("┴",1+(UP(2)ANDUP(3)),1);"▮▯\\▮▯\▀
     ´▮┐´´";:GOTO5043
5042 PRINTMID$("┘└´",1+UP(2)+2*UP(3),1);"▮▯´ ▮▯´▀
     ▛┌┐▛▀▛";
5043 PRINT"▯";:UP(4)=1-UP(4)
5045 RETURN
5050 PRINT"▯▯▮";:IFUP(5)=0THEN5052
5051 PRINT"´´▮▯´▯/▮┐/▮┐";MID$("└▁",1+(UP(6)ANDUP(
     7)),1);:GOTO 5053
5052 PRINT"▜▯▜▮▯▜▯´▮┐ ´▮┐";MID$("└┘ ´",1+UP(6)+2*
     UP(7),1);
5053 PRINT"▯▯▮▮▮▮▮";:UP(5)=1-UP(5)
5055 RETURN
5060 PRINT"▮▮▯";
5061 IFUP(6)THENPRINT"´▮▯▯▯└";MID$("└ ",1+(UP(5)AN
     DUP(7)),1);:GOTO5063
5062 PRINT"▯ ▮▯▯ ";MID$("└┴▁´",1+UP(5)+2*UP(7),1);
5063 PRINT"▮▮┌┬┐▮▮";:UP(6)=1-UP(6)
5065 RETURN
5070 PRINT"▯▯";
5071 IFUP(7)THENPRINT"´▮▯´▮▯▯▯└";MID$("└ ",1+UP(8)
     ,1);:GOTO5073
5072 PRINT"▯ ▮▯ ▮▯▯";MID$("└ ▁´",1+UP(5)+2*UP(6),1
     );MID$("└´",1+UP(8),1);
5073 PRINT"▮▮┌┬┬┬┐";:UP(7)=1-UP(7)
5075 RETURN
5080 PRINT"▯▯";
5081 IFUP(8)THENPRINT"´▮▯´▮▯▯▯└";MID$("└ ",1+UP(9)
     ,1);:GOTO5083
5082 PRINT "▯ ▮▯ ▮▯▯";MID$("| ´",1+UP(7),1);MID$("└
     ´",1+UP(9),1);
5083 PRINT"▮▮┌┬┬┬┐";:UP(8)=1-UP(8)
5085 RETURN
5090 PRINT"▮▮▯";
5091 IFUP(9)THENPRINT"´▮▯▯▯└";:GOTO5093
5092 PRINT "▯ ▮▯▯";MID$("| ´",1+UP(8),1);
```

```
5093 PRINT"▮[TT]";:UP(9)=1-UP(9)
5095 RETURN
5500 PRINT"▮▮";
5510 FORII=1TO3
5520 PRINT "////////////////////////////////////////
     /"
5530 NEXTII
5540 PRINT"▮";:RETURN
6000 REM
6010 FORI=0TO9:F(I)=ZER:NEXTI
6020 T=INT(NM/5):N=NM-5*T:NM=T
6030 IFN>0THENFORI=6TO 5+N:F(I)=1-F(I):NEXT I
6040 T=INT(NM/2):N=NM-2*T:NM=T
6050 IFNTHENF(5)=1-F(5)
6060 T=INT(NM/5):N=NM-5*T:NM=T
6070 IFN>0THENFORI=3TO4-NSTEP-1:F(I)=1-F(I):NEXTI
6080 T=INT(NM/2):N=NM-2*T:NM=T
6090 IFNTHENF(4)=1-F(4)
6100 RETURN
7000 GOSUB5500
7100 PRINT"▮NUMERO?/";:GOSUB60000
7105 IFIN$=""THENNM=-1:RETURN
7110 IFIN$=""THEN7300
7120 Z=0:FORI=1TOLEN(IN$)
7130 :T$=MID$(IN$,I,1):IFT$="-"THEN7160
7135 :IFT$>="0"ANDT$<="9"THENZ=Z+1:GOTO7160
7140 IFT$="."THENPRINT"▮▮NIENTE/DECIMALI,GRAZIE.":
     GOTO7310
7150 GOTO7300
7160 NEXTI:IFZ=0THEN7300
7170 NM=VAL(IN$)
7180 IFNM<0THENPRINT"▮▮TROPPO/PICCOLO.":GOTO 7310
7190 IFNM>99THEN PRINT"▮▮TROPPO/GRANDE.":GOTO 7310
7200 RETURN
7300 PRINT"▮▮QUESTO/NON/E//UN/NUMERO."
7310 FORI=1TO1000:NEXTI
7320 GOTO7000
9000 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";
9010 PRINT"▮|▮▮▮▮▮|||▮▮▮▮▮▮||||";
9020 PRINT"▮▮▮▮▮▮/// ▮▮▮▮▮▮/// ▮▮";
9030 PRINT "▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮////▮▮▮▮▮▮▮▮";
9040 PRINT "▮▮//▮▮▮▮▮▮▮//▮▮▮//";
9050 PRINT "TTTTTTTT▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";
```

```
 9060 PRINT "▓|███▓|||████▓|||";
 9070 PRINT "████▓´´´██████▓▀▓▀´´´´";
 9080 PRINT "█████▓▀▓´´´´████▓";
 9090 PRINT "▀▀▓´´▀████▓´´██▓´´▀▓";
 9100 FOR II=0 TO 9:UP(II)=1:NEXT II
 9110 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"█";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´█";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"█"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▓▓▓▓▓▓"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
62020 PRINT"▓"TAB(TB)PG$:PRINT"▓"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▓▓"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▓▓▓▓◣"TAB(TB)MS$:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓◣´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"TAB(TB)LEFT$("▓◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▓▓":GOSUB61000:GOTO100
```

Spot

Spot è una versione un po' elaborata di *Tris*, il classico gioco a due in cui bisogna allineare tre segni in fila per vincere. Qui dovete invece allineare quattro quadrati, lungo una linea orizzontale, verticale o diagonale, ma non è possibile piazzare il proprio simbolo dove si vuole; una volta scelta la colonna infatti il quadrato del vostro colore sarà messo automaticamente nella riga più bassa possibile, sopra all'ultimo posizionato in precedenza (non importa da chi). Quindi, se pensate che vi serva un quadrato nella terza cella della prima colonna, dovrete prima riempire le prime due celle, sempre che non lo siano già. Attenzione però a costruire le colonne: potrebbero essere utili al vostro avversario!
I due giocatori sono indicati rispettivamente in verde e in giallo, e il C-64 vi dirà quando è il vostro turno; a quel punto basterà battere sulla tastiera il numero della colonna scelta ed il vostro quadrato sarà posizionato automaticamente.
Al momento della vittoria il C-64 farà lampeggiare i quattro quadrati vincenti.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

─ SHIFT *	│ SHIFT -	┼ SHIFT +
┌ COMM A	┬ COMM R	┐ COMM S
├ COMM Q	┤ COMM W	└ COMM Z
┴ COMM E	┘ COMM X	▒ COMM +

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL CYN	CTRL PUR	CTRL YEL
CTRL GRN		

```
0 PG$="'S'P'O'T'":AU$="DI'ART'CARPET"
1 REM SPOT -- BY ART CARPET
2 :
5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
7 :
8 :
10 REM AS OF 8/11/83 GF
50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
90 GOTO62000
100 BL$="''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''"
    :GOSUB1340
190 V=0:PRINT"[?][?][?][?]''''''''''''''1'''2'''3'''4'''5''
    '6'''7
200 A$="'''''''''''┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┐
210 B$="'''''''''''│'''│'''│'''│'''│'''│'''│'''│
220 C$="'''''''''''├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤
230 D$="'''''''''''└───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┘
240 PRINTA$:FORT=1TO5:PRINTB$:PRINTB$:PRINTC$:NEXT
250 PRINTB$:PRINTB$:PRINTD$:IFGA<>0THEN290
260 DIMA(7,6),B(42)
270 A$(1)="[?][?]'''[?]▮▮▮▮'''[?][?]":A$(2)="[?][?]'''[?]▮▮▮▮'''[?][?]"
    :A$(3)="'''[?]▮▮▮▮'''"
```

```
280 FORT=1TO42:READZ:B(T)=Z+32768:NEXT
290 GA=1:FORT=1TO6:FORY=1TO7:V=V+1:A(Y,T)=B(V):NE
    XT:NEXT:V=0
300 X=INT(RND(TI)*2+1):AT=0
310 J=0:POKEQL,24:PRINT"]";BL$
320 GOSUB2000
330 POKEQL,20:PRINT"]■■■";A$(X);"■■":PRINT"DOVE'M
    UOVE'"N$(X);:
340 GOSUB2100:IFR$="Q"THENPRINT"]":END
360 IFVAL(R$)<1ORVAL(R$)>7THEN340
370 PRINT:POKEQL,24:PRINT"]";BL$:POKEQL,20:PRINT"
    ]";A$(3)
380 M=VAL(R$)
390 FORT=1TO6
400 IFA(M,T)<9THENJ=J+1
410 IFJ=6THEN310
420 NEXT:J=0
430 AT=AT+1
440 FORT=6TO1STEP-1
450 IFA(M,T)>8THEN470
460 NEXT
470 V=M*4+7:H=T*3+2
480 FORK=1TO2:TW=TI
490 POKEQL,H:PRINT"]"TAB(V)A$(X)
500 IFTI<TW+10THEN500
510 POKEQL,H:PRINT"]"TAB(V)A$(3)
520 IFTI<TW+20THEN520
530 NEXT:POKEQL,H:PRINT"]"TAB(V)A$(X)
540 A(M,T)=X↑3
550 REM CONTROLLA VINCITA OR
560 FORC=1TO4
570 IFA(C,T)+A(C+1,T)+A(C+2,T)+A(C+3,T)=4*(X↑3)TH
    EN590
580 NEXT:GOTO640
590 M(1)=C:T(1)=T
600 M(2)=C+1:T(2)=T
610 M(3)=C+2:T(3)=T
620 M(4)=C+3:T(4)=T
630 GOTO950
640 REM VINCITA VERT
650 FORC=1TO3
660 IFA(M,C)+A(M,C+1)+A(M,C+2)+A(M,C+3)=4*(X↑3)TH
    EN680
```

```
 670 NEXT:GOTO730
 680 M(1)=M:T(1)=C
 690 M(2)=M:T(2)=C+1
 700 M(3)=M:T(3)=C+2
 710 M(4)=M:T(4)=C+3
 720 GOTO950
 730 REM S A D DIAG?
 740 FORK=1TO4
 750 FORC=6TO4STEP-1
 760 IFA(K,C)+A(K+1,C-1)+A(K+2,C-2)+A(K+3,C-3)=4*(
     X↑3)THEN780
 770 NEXT:NEXT:GOTO830
 780 M(1)=K:T(1)=C
 790 M(2)=K+1:T(2)=C-1
 800 M(3)=K+2:T(3)=C-2
 810 M(4)=K+3:T(4)=C-3
 820 GOTO950
 830 REM CHECK D A S DIAG
 840 FORK=7TO4STEP-1
 850 FORC=6TO4STEP-1
 860 IFA(K,C)+A(K-1,C-1)+A(K-2,C-2)+A(K-3,C-3)=4*(
     X↑3)THEN880
 870 NEXT:NEXT:GOTO930
 880 M(1)=K:T(1)=C
 890 M(2)=K-1:T(2)=C-1
 900 M(3)=K-2:T(3)=C-2
 910 M(4)=K-3:T(4)=C-3
 920 GOTO950
 930 IFAT=42THEN1036
 940 X=3-X:GOTO310
 950 POKEQL,23:PRINT"ℷ";TAB(10)N$(X)"´E´IL´VINCITO
     RE!"
 960 FORI=1TO5
 970 FORZ=1TO4
 980 M=M(Z):T=T(Z)
 990 V=M*4+7:H=T*3+2
1000 POKEQL,H:PRINT"ℷ"TAB(V)A$(3)
1010 FORP=1TO100:NEXT
1020 POKEQL,H:PRINT"ℷ"TAB(V)A$(X)
1030 NEXT:NEXT:GOTO1040
1036 POKEQL,23:PRINT"ℷSTALLO!"
1040 POKEQL,24:PRINT"ℷ████VUOI´GIOCARE´ANCORA?";:V=
     0:GOSUB60000
```

```
1050 IFLEFT$(IN$,1)<>"N"THENGA=1:PRINT"⌐":GOTO190
1060 PRINT"⌐▪▪":END
1080 DATA171,175,179,183,187,191,195,291,295,299,3
     03,307,311,315,411,415
1090 DATA419,423,427,431,435,531,535,539,543,547,5
     51,555,651,655,659,663
1100 DATA667,671,675,771,775,779,783,787,791,795
1340 PRINT"⌐▪▪▪NOME'DEL'PRIMO'GIOCATORE?'";:GOSUB6
     0000:N$(1)=IN$
1345 IFIN$=""THENN$(1)="PRIMO'":PRINTTAB(21);"⌐";N
     $(1)
1350 PRINT"▪▪NOME'DEL'SECONDO'GIOCATORE?'";:GOSUB6
     0000:N$(2)=IN$
1355 IF IN$<>"" THEN RETURN
1360 N$(2)="SECONDO":PRINT TAB(21);"⌐";N$(2):FOR I
     =1 TO 500:NEXT:RETURN
2000 GETZ$:IFZ$<>""THEN2000
2010 RETURN
2100 ZT=TI:ZC=2
2110 GETR$:IFR$<>""THEN2140
2120 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'?",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
     :ZT=TI+15
2130 GOTO2110
2140 RETURN
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
```

```
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT""TAB(TB)LEFT$("'''''''''''''''''''
      '''''",LN)
62020 PRINT""TAB(TB)PG$:PRINT""TAB(TB)LEFT$("''''
      ''''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT""TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT""TAB(TB)MS$:PRINT"''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT""TAB(TB)LEFT$("",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"":GOSUB61000:GOTO100
```

Puntocroce
(joystick)

Anche questa è una versione un po' più complessa di un gioco a cui tutti hanno giocato su un pezzetto di carta, un momento o un altro.
La partita si svolge tra voi e il C-64, che disegna sul video una griglia di 36 quadrati (6×6), in cui appaiono all'inizio solamente i vertici di ciascun quadratino (sotto forma di crocette). A turno occorre collegare le crocette con una linea — orizzontale o verticale — ciascuna delle quali va a formare un lato di un quadratino. Quando un giocatore riesce con la sua mossa a chiudere un quadrato, vi inserisce il suo simbolo ed ha diritto a un'altra mossa.
Il C-64 segnerà con una "O" i vostri quadrati e con una "X" i suoi; la partita termina quando tutti i quadratini sono stati chiusi (e quindi contengono una O o una X) e il vincitore è il possessore del maggior numero di quadrati.
Per segnalare la linea che volete tracciare, utilizzate la leva del joystick spostando un cursore lampeggiante (che occupa lo spazio della linea) fino alla posizione scelta, quindi premete il pulsante. Per passare da linee verticali a orizzontali e viceversa, basterà spostare la leva in diagonale.
Durante il turno del C-64, sotto la griglia apparirà una sinuosa onda senza fine ad indicare che sta pensando e che non si è dimenticato di voi...
Se lo desiderate, potete modificare le dimensioni della griglia agendo sulla linea 130: RS è il numero delle righe e CS quello delle colonne, che in ogni caso non possono superare rispettivamente le dimensioni 11×19. Ricordate che più grande è la tavola, più tempo occorrerà al C-64 per eseguire le proprie mosse.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

‾ SHIFT E	‾ SHIFT D	– SHIFT *
_ SHIFT F	_ SHIFT R	| SHIFT -
○ SHIFT W	╳ SHIFT V	+ SHIFT +
‾ COMM Y	▁ COMM P	┬ COMM R
┐ COMM S	┌ COMM A	┤ COMM W
├ COMM Q	┴ COMM E	┘ COMM X
└ COMM Z	▒ COMM +	

COMANDI & COLORI

▮ RVS ON	▬ RVS OFF	▮ HOME
▮ CLEAR	▮ CRSR-D	▮ CRSR-U
▮ CRSR-L	▮ CRSR-R	▮ CTRL WHT
◣ CTRL CYN	▮ CTRL YEL	▮ CTRL PUR

```
  0 PG$="'P'U'N'T'O'C'R'O'C'E'":AU$="DI'GLEN'FISH
    ER":JF=1
  1 REM DOTS -- BY GLEN FISHER
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
  8 :
 10 REM AS OF 8/11/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 POKEVIC+32,6:POKEVIC+33,6:DIMJD(15)
101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
    ,0,1,7,4,0,2,8,5
102 JS=56320:DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB
    (X)=(PEEK(JS+X)AND16)=0
110 T=RND(-TI)
120 TBA=0:HZ=1:VT=2:HU=1:CO=2
130 RS=6:CS=6:SQ=RS*CS
140 RF=11-RS:CF=19-CS
```

```
 200 R=RS+2:C=CS+2:DIMLC(R,C),VH(R,C),RT(4,4)
 210 T=RND(-TI)
 220 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:READRT(I,J):NEXTJ:NEXTI
 230 DATA3,4,2,6,4,5,1,7,2,1,0,8,6,7,8,9
 240 DIMSV(1):SV(0)=0:SV(1)=1
 250 Q$="¯¯¯¯¯¯¯¯¯-_________-¯¯":Q$=Q$+Q$:Q$=Q$+Q$
 260 FORI=1TO9:READRM(I),CM(I):NEXTI
 270 DATA1,-1,2,0,1,1,0,-2,0,0,0,2,-1,-1,-2,0,-1,1
 280 GOSUB 2000
 900 GOSUB7000
 910 PL=HU:SV(0)=0:SV(1)=1
 990 IFPL=HUTHENGOSUB1500:GOTO1010
1000 GOSUB5000
1010 GOSUB5500:GOSUB5600
1020 GOSUB5800:IFN=0THENPL=3-PL
1030 IFSQ>0THEN990
1040 IFHQ>CQTHEN1070
1050 IFHQ=CQTHEN1080
1060 PRINT"▒VINCO´CON´";CQ;"QUADRATI´CONTRO´";HQ;:
     GOTO1100
1070 PRINT"▒VINCI´TU´CON";HQ;"QUADRATI´CONTRO´";CQ
     ;:GOTO1100
1080 PRINT"▒SIAMO´PARI´CON▌";HQ;"QUADRATI´OGNUNO";
1100 PRINT"▌▌."
1105 PRINT"´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´┐"
1110 PRINT"GIOCHI´ANCORA´?´";:GOSUB60000:T$=IN$
1120 IFLEFT$(T$,1)="S"THEN1200
1130 IFLEFT$(T$,1)<>"N"THENPRINT"┐";:GOTO1105
1140 END
1200 FORI=0TORS+2:FORJ=0TOCS+2:LC(I,J)=0:VH(I,J)=0
     :NEXTJ:NEXTI
1210 SQ=RS*CS:CQ=0:HQ=0
1290 GOTO900
1500 R=SV(0):C=SV(1):TM=0:SW=1:DL=0
1510 GOSUB9000:GOSUB 9100
1525 T=FNJ(0):IFT=5THENDL=0:GOTO1535
1530 IFTI>DLTHEN1600
1535 IFFNB(0)THENPOKEVIC+39,6:GOTO1700
1540 GETT$:IFT$="Q"THEN 1800
1545 IF TI<TM THEN 1525
1550 POKE VIC+39,SW
1560 TM=TI+15:SW=7-SW:GOTO1525
1600 DL=TI+15:SW=1:TM=0
```

```
1610 R=R+RM(T):C=C+CM(T)
1620 IFR<0ORR>2*RSORC<0ORC>2*CSTHENR=R-RM(T):C=C-C
     M(T)
1630 IF FNB(0)=0 THEN 1510
1700 REM
1710 ROW=INT(R/2)+1:COL=INT(C/2)+1
1720 V=(RAND1):H=1-V:DIR=HZ:IFVTHENDIR=VT
1730 IFVH(ROW,COL)AND(VT*V+HZ*H)THEN1530
1740 SV(0)=R:SV(1)=C:POKEVIC+1,0
1750 RETURN
1800 POKE VIC+21,0
1810 PRINT"[illegible]";
1820 END
2000 SP=CRT+1016:R0=49+8*RF:C0=23+8*CF
2010 SB=13*64
2020 FOR I=0TO127:POKE SB+I,0:NEXT
2030 FOR I=9TO20:READ T:POKE SB+I,T:NEXT
2040 FOR I=0TO27 STEP 3:READ T:POKE SB+64+I,T:NEXT
2050 DATA 255,192,0,0,0,0,0,0,0,255,192,0
2060 DATA 18,18,18,18,18,18,18,18,18,18
2070 POKEVIC,0:POKE VIC+39,1
2080 POKE VIC+21,1
2090 RETURN
5000 MX=-1:DIR=TBA:ROW=COL=-1
5005 R=2*RS+1:C=0
5010 FORI=1TORS
5020 FORJ=1TOCS+1
5025 GOSUB5200
5030 IFVH(I,J)ANDVTTHEN5070
5040 F=RT(LC(I,J-1),LC(I,J))
5050 IFF<MXOR(F=MXANDRND(1)>.5)THEN5070
5060 DIR=VT:MX=F:ROW=I:COL=J
5070 NEXTJ
5080 NEXTI
5110 FORI=1TORS+1
5120 FORJ=1TOCS
5125 GOSUB5200
5130 IFVH(I,J)ANDHZTHEN5170
5140 F=RT(LC(I-1,J),LC(I,J))
5150 IFF<MXOR(F=MXANDRND(1)>.5)THEN5170
5160 DIR=HZ:MX=F:ROW=I:COL=J
5170 NEXTJ
5180 NEXTI
```

```
5185 GOSUB9000:PRINT"//////////////////////////////
     ////////////";
5190 RETURN
5200 GOSUB9000:PRINTLEFT$(Q$,2*CS+1);
5210 Q$=MID$(Q$,2,255)+LEFT$(Q$,1)
5220 RETURN
5390 :
5400 TJ=TI+DL
5410 IFTI<TJTHEN5410
5420 RETURN
5490 :
5500 LC(ROW,COL)=LC(ROW,COL)+1
5510 IFDIR<>HZTHEN5540
5520 LC(ROW-1,COL)=LC(ROW-1,COL)+1
5530 VH(ROW,COL)=VH(ROW,COL)ORHZ:RETURN
5540 LC(ROW,COL-1)=LC(ROW,COL-1)+1
5550 VH(ROW,COL)=VH(ROW,COL)ORVT:RETURN
5590 :
5600 R=(ROW-1)*2:C=(COL-1)*2
5605 IF(RAND1)OR(CAND1)THENSTOP
5610 GOSUB9000
5620 T$="▪|":IFDIR=HZTHENT$="▐─"
5630 PRINTT$;:IFPL=HUTHENRETURN
5640 DL=5:FORQQ=0TO6
5650 GOSUB5400:PRINT"▮/";
5660 GOSUB5400:PRINT"▮";RIGHT$(T$,1);
5670 NEXTQQ:RETURN
5690 :
5700 R=R*2-1:C=C*2-1:GOSUB9000
5710 SQ=SQ-1
5720 IFPL=HUTHENPRINT"▪O▪";:HQ=HQ+1:RETURN
5730 PRINT"◣X▪";:CQ=CQ+1:RETURN
5790 :
5800 N=0
5810 R=ROW:C=COL:GOSUB5900
5820 R=ROW-1:C=COL:GOSUB5900
5830 R=ROW:C=COL-1:GOSUB5900
5840 RETURN
5890 :
5900 IFLC(R,C)<>4ORVH(R,C)AND12THENRETURN
5910 VH(R,C)=VH(R,C)OR12*PL:N=N+1
5920 GOSUB5700:RETURN
5990 :
```

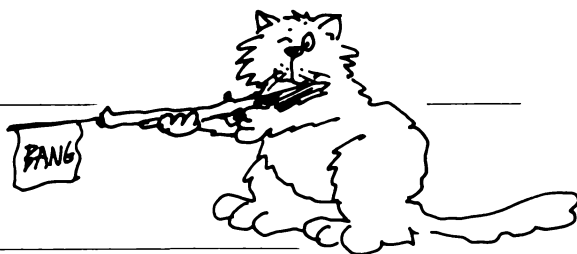
```
6000 PRINT"▣";
6010 FORI=1TOCS:PRINT"┬´";:NEXTI:PRINT"┐"
6020 PRINT"⌐┌▣"
6030 FORJ=2TORS
6040 FORI=1TOCS:PRINT"┼´";:NEXTI:PRINT"┤"
6050 PRINT"⌐├▣"
6060 NEXTJ
6070 FORI=1TOCS:PRINT"┴´";:NEXTI:PRINT"┘"
6080 PRINT"⌐└▣";
6090 RETURN
6900 END
7000 PRINT"▣":L$="┌´":R$="┐´":M$="┬´"
7010 FORI=2TORS:L$=L$+"├´":R$=R$+"┤´":M$=M$+"┼´":N
     EXTI
7020 L$=L$+"└´":M$=M$+"┴´":R$=R$+"┘´"
7030 FORR=0TO2*RSSTEP2
7040 C=0:GOSUB9000:PRINTMID$(L$,R+1,2);
7050 FORC=2TO2*CS-2STEP2:PRINTMID$(M$,R+1,2);:NEXTC
7060 PRINTMID$(R$,R+1,1)
7070 NEXTR
7080 RETURN
8990 :
9000 PRINT"▣";:R=R+RF:C=C+CF
9010 IFRTHENPRINTLEFT$("▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣",
     R);
9020 IF CTHENPRINTLEFT$("▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌
     ▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌",C);
9030 R=R-RF:C=C-CF
9040 RETURN
9100 POKE VIC,C0+8*C:POKE VIC+1,R0+8*R
9120 POKE SP,14-(CAND1)
9130 RETURN
50000 PRINT"▣BATTI´▣RETURN▣´PER´CONTINUARE:´"
50010 GETZ$:IFZ$=""THEN50010
50020 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▌";:ZC=3-ZC
     :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
     "´▌";:GOTO60110
60090 IFZL>0I THEN60010
```

```
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▮"TAB(TB)PG$:PRINT"▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▮▮"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▮▮▮▮▮"TAB(TB)MS$:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("▮▮",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▮▮":GOSUB61000:GOTO100
```

Caccia

(joystick)

Caccia è un *adventure game* semplice come presentazione ma non facilissimo: all'inizio lo schermo viene riempito dal C-64 di ostacoli mobili, dopo di che appaiono, sotto forma di asterischi rossi, le due bestie che dovrete cercare di intrappolare. Da ultimo apparirete voi, contrassegnati da un anello giallo.
I due animali, al momento dell'apparizione, lampeggeranno brevemente emettendo uno sgradevole rumore al fine di permettervi la loro identificazione. Da questo istante essi vi daranno la caccia spietatamente e il vostro scopo sarà quello di intrappolarli utilizzando le barriere mobili presenti sullo schermo. Attenzione però, l'impresa non è facile! Le bestie sono molto furbe e non potete eludere la loro ricerca; uno dei metodi per catturarle è quello di costruire delle gabbie con una sola uscita, attirarle dentro e poi chiudere il tutto (dopo essere usciti!). Non avvicinatevi troppo però, a meno che la vostra assicurazione sugli infortuni non sia eccezionale!
I vari livelli di difficoltà proposti dal C-64 aumenteranno notevolmente la velocità delle voraci bestiacce.

```
CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

 SIMBOLI GRAFICI
▒ COMM  +

 COMANDI & COLORI
▓ RVS  ON        ■ RVS  OFF       ▓ HOME
▯ CLEAR          ▓ CRSR-D         ▯ CRSR-U
▌ CRSR-L         ▓ CTRL WHT       ◣ CTRL CYN
▓ CTRL YEL       ▓ CTRL PUR       ▓ COMM CYN
```

```
   0 PG$="'C'A'C'C'I'A'":AU$="DI'MALCOLM'MICHAEL":
     JF=1
   1 REM CAPTURE -- BY MALCOLM MICHAEL
   2 :
   5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
   6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
   7 :
  10 REM AS OF 8/12/83 BS
  50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
  90 GOTO62000
 100 Y=87:W=160:M=42:G=32:BR=214:DI=CM-CRT:DIMJD(1
     5):C1=8:C2=7:C3=4
 101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
     ,0,1,7,4,0,2,8,5
 102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
     (JS+X)AND16)=0
 103 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
     ESID+4,17:VL=SID+24
 110 UL=CRT+WD*2:S1=SID+1:S2=1E20:S3=1E20:REM S2=T
     ONE,S3=CTRL
 120 GOSUB7000:DF=9-G:G=32
 130 IFDF<0ORDF>8THEN120
 160 YS=0
 170 BS=0
 180 B=1
 190 N=200
 220 A=0:C=0:X=0
 240 DIMBR(B),BC(B),BP(B),BM(B)
```

```
250 FORA=1TO9:READDR(A),DC(A):NEXTA
260 DATA1,-1,1,0,1,1,0,-1,0,0,0,1,-1,-1,-1,0,-1,1
270 BL$="■'''''''''''''''''''''''''''''''''''''''"
290 PRINT"■"
300 PRINT"■";BL$;"'■■■'"
310 FORI=1TO21:PRINT"■'■";BL$;"■■'■■■":NEXTI
320 PRINT"■";BL$;"'■■■'■"
330 PRINT"■";:FORA=1TON
340 GOSUB1130:POKEVP,BR
350 NEXTA
360 POKES1,50
370 FORA=0TOB:BM(A)=INT(RND(1)*DF)
375 GOSUB1130:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:IFPEEK(VP+I*W
    D+J)=GTHEN390
380 NEXTJ,I:GOTO375
390 POKEVL,15:POKES1,75+25*A:FORC=1TO20:POKEVP,M+
    128
395 BP(A)=VP:BR(A)=VR:BC(A)=VC
400 POKEVP,M:POKEVP+DI,C1:NEXTC,A
410 GOSUB1130:HP=VP:HR=VR:HC=VC
420 POKEVL,0
430 FORA=0TOB
440 IFABS(HR-BR(A))<10ANDABS(HC-BC(A))<20THEN410
450 NEXTA
460 POKEVL,15
470 POKEHP,Y:POKEHP+DI,C2
480 PRINT"■'INIZIA'APPENA'PRONTO..."
490 POKES1,255:POKEHP,(PEEK(HP)+128)AND255:FORA=1
    TO200:NEXT:X=FNJ(0)
500 POKES1,245:IFX=5THEN490
510 PRINT"■";BL$
520 GOSUB1110:TI$="000000":POKEHP,Y:POKEHP+DI,C2
530 I=0:POKEVL,0:GOTO550
540 X=FNJ(0):BM=0:GETQ$:IFQ$="Q"THENPRINT"■■■":END
550 PRINT"■TEMPO:'";MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,
    2)
560 IFA=5THEN590
570 OCP=CP:CR=DR(X):CC=DC(X):CP=CR*WD+CC
580 IFOCP<>CPTHENLL=0
590 SD=0
600 X=PEEK(HP+LL+CP):IFX=BRTHENLL=LL+CP:SD=16:GOT
    O600
610 POKEVL,SD:POKES1,128:IFCP=0THEN670
```

```
620 IFX=WOR(X=MANDLL<>0)THENI=0:GOTO670
640 HP=HP+CP:IFLL<>0THENPOKEHP+LL,BR
650 POKEHP-CP,G:POKEHP-CP+DI,C3:POKEHP,Y:POKEHP+D
    I,C2:IFX=MTHEN820
660 HR=HR+CR:HC=HC+CC
670 K=0:FORA=0TOB:IFBP(A)>0THEN675
672 IFABS(BR(A)-HR)>1ORABS(BC(A)-HC)>1THEN790
673 BP(A)=ABS(BP(A))
675 BM(A)=BM(A)-1:IFBM(A)>=0THENK=K+1:GOTO790
676 BM(A)=DF:OP=ABS(BP(A))
680 DH=SGN(HC-BC(A)):DV=WD*SGN(HR-BR(A))
690 NP=OP+DV+DH:X=PEEK(NP):IFX=YORX=GTHEN760
700 NP=OP+DH:X=PEEK(NP):IFX=YORX=GTHEN760
710 NP=OP+DV:X=PEEK(NP):IFX=YORX=GTHEN760
720 C=0:NP=-OP:FOR D=1 TO 9
730 T=BP(A)+WD*DR(D)+DC(D)
740 X=PEEK(T):IF X=G OR X=Y THEN C=C+1:IF RND(1)>
    (C-1)/C THEN NP=T
750 NEXT D
760 BP(A)=NP:IFNP<0THEN790
762 POKENP+DI,C1:POKEOP+DI,C3
765 POKEOP,G:POKENP,M:K=K+1:NP=NP-UL:BR(A)=INT(NP
    /WD):BC(A)=NP-WD*BR(A)
770 FORX=0TOB:IFBP(X)>0THEN780
775 IFABS(BC(X)-BC(A))<2ANDABS(BR(X)-BR(A))<2THEN
    BP(X)=ABS(BP(X)):K=K+1
780 NEXTX
790 NEXTA:IFK=0THEN880
800 IFPEEK(HP)=MTHEN820
810 GOTO540
820 PRINT"■■■´SEI´STATO´MANGIATO´DALLE´BESTIACCE!
    !!"
830 BS=BS+1:X=M:POKES1,30:POKEVL,15
840 FORA=1TO27:POKEHP,X:FORC=1TO20:NEXT:POKES1,45
    :POKEHP,Y
850 POKEHP+DI,C2:FORC=1TO40:NEXT:POKES1,40:NEXT:P
    OKEHP+DI,C3
860 POKEHP,93:FORA=1TO5:POKES1,170-A↑2:NEXT:POKEH
    P-WD,91
865 FORA=1TO850:NEXT
870 GOTO920
880 PRINT"■■■HAI´VINTO!HAI´CATTURATO´LE´BESTIACCE
    !!":YS=YS+1:X=83
```

```
 890 POKES1,30:POKEVL,15
 900 FORA=1TO30:POKEHP,X:FORC=1TO10:NEXTC:POKES1,2
     55
 910 POKEHP,Y:POKEHP+DI,C2:FORC=1TO30:NEXT:POKES1,
     235:NEXT
 915 FORA=1TO200:NEXT
 920 POKEVL,0
 930 PRINT"■■■■■"
 960 GOSUB9100:IFYNTHEN290
 980 PRINT"■■■■■■HAI'GIOCATO'UN'TOTALE'DI■■"BS+YS"PA
     RTITE";
 981 IF BS+YS=1THEN PRINT"■■A"
 982 PRINT"■"
 990 A$="TU'":B$="LE'BESTIACCE'"
1000 T=YS:GOSUB2000:T=BS:GOSUB2050
1010 C=INT(100*YS/(YS+BS)):A$="IL'"+STR$(C)+"%":IF
     C=0THENA$="NESSUNA"
1020 PRINT"HAI'VINTO'"A$"'DELLE'VOLTE."
1030 ONINT((C+YS+BS)/20)GOTO1050,1060,1070,1080,10
     80,1090,1090,1090,1090
1040 A$="DATTI'ALL'IPPICA!":GOTO1100
1050 A$="SOPRAVVISSUTO":GOTO1100
1060 A$="CACCIATORE'ALLE'PRIME'ARMI":GOTO1100
1070 A$="CACCIATORE'ESPERTO":GOTO1100
1080 A$="CACCIATORE'PROFESSIONISTA":GOTO1100
1090 A$="ESPERTO'PROFESSIONISTA":GOTO1100
1100 PRINT"■GRADO:'"A$"■■■■■■■":END
1110 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■PUNT.:'BESTIE:"BS"''TU:
     "YS
1120 RETURN
1130 VR=INT(RND(1)*21):VC=INT(RND(1)*40)
1140 VP=VR*WD+VC+UL:IFPEEK(VP)<>GTHEN1130
1150 RETURN
2000 PRINTA$+"'HAI";:IF T=0 THEN PRINT"■■■■■NON'HAI
     'MAI";
2010 PRINT"'PRESO'";B$;
2020 IF T>0 THEN PRINT T;"VOLTE";
2021 IFT=1THENPRINT"■■A";
2030 PRINT".":PRINT:RETURN
2040 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
2050 PRINTB$+"'TI'HANNO";:IFT=0THEN PRINT"■■■■■■■■■
     ■NON'TI'HANNO'MAI";
2051 PRINT"'PRESO'";
```

```
2052 IF T>0 THEN PRINT T;"VOLTE";
2053 IFT=1THENPRINT"▮A";
2054 PRINT".":PRINT:RETURN
2100 PRINT"■▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";
2110 PRINT ABS(BR(A)-HR);"▮´";ABS(BC(A)-HC);"▮´"
2120 IFPEEK(152)=0THEN2120
2130 RETURN
7000 PRINT "■■■■SCEGLI´UN´LIVELLO´:■■":
7010 FORI=1TO9:PRINTI;:NEXTI:PRINT:G=1:T=1:TM=0
7020 X=G:IF TI>TM THEN PRINT TAB(3*G-3);MID$("■■",
     T,1);"■";G:T=3-T:TM=TI+10
7030 IF FNJ(0)=4 THEN IF G>1 THEN G=G-1
7040 IF FNJ(0)=6 THEN IF G<9THEN G=G+1
7050 IF X<>G THEN PRINT TAB(3*X-3);"■■";X:T=1:TM=0
7060 IF FNB(0)=0 THEN 7020
7070 RETURN
9100 NO=0
9110 TM=0:SW=1
9115 PRINT"■GIOCHI´ANCORA?´■SI´NO´■"
9120 IF TI<TM THEN 9150
9130 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("´SINO
     ´",3*NO+1,3);"■"
9140 SW=3-SW:TM=TI+15
9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9115
9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9115
9190 GOTO 9120
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
```

Sub
(joystick)

Vi trovate al comando di un gruppo di cinque sommozzatori in una missione di recupero del tesoro di un galeone affondato, sul fondo del mare. Un unico problema: la zona pullula di mine vaganti e ogni contatto con esse è mortale.
I sub (che potete controllare con il joystick) possono impadronirsi dei tesori solo toccandoli con la testa e possono riemergere solamente nel punto esatto in cui si sono immersi.
Il loro consumo di ossigeno durante l'immersione vi viene indicato dalla barra colorata in alto sullo schermo ed esso varia con l'aumentare dei livelli di difficoltà. Una volta consumato tutto l'ossigeno a disposizione, niente si potrà fare per salvare il sommozzatore ancora in acqua! D'altra parte, vederli colpiti da una mina vagante non è certo uno spettacolo piacevole.
Anche se avete cinque sommozzatori a disposizione per recuperare i tesori, dovrete cercare di portare a termine la missione senza sacrificarne nessuno; il punteggio ottenuto vi sarà mostrato al termine del gioco.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

◤ SHIFT £	● SHIFT Q	▕ COMM M
_ COMM @	▬ COMM I	▪ COMM V
◥ COMM *	¯ COMM T	▏ COMM H
▌ COMM K	▕ COMM N	▒ COMM +

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CTRL WHT	CTRL BLU
CTRL CYN	CTRL YEL	CTRL PUR
COMM BLU	COMM CYN	

```
  0 PG$="'S'U'B'":AU$="DI'GLEN'FISHER":JF=1
  1 REM DIVE -- BY GLEN FISHER
  4 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 9/6/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:QI=254:PO
    KEVIC+32,6:POKEVIC+33,0
110 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,1,-1,-1,-1,3,-1,2,0,
    -1
120 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
130 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
    ESID+4,17
200 FOR I=0 TO 3:READ RC(I),CC(I),RO(I),CO(I):NEXT
210 DATA -4,0,11,15, 0,4,15,4, 4,0,4,0, 0,-4,0,11
220 FOR I=1 TO 6:READ S$(I):NEXT
230 DATA TERRIBILE, SCARSO, DISCRETO, BUONO, "MOL
    TO'BUONO", ECCELLENTE
```

```
 240 FOR I=1 TO 6:READ FB(I):NEXTI
 250 DATA 2,8,7,1,7,8
 300 BR=CRT+24*WD
 500 GOSUB 9000:GOSUB 8000
1100 PRINT "";CHR$(142);"
1105 PRINT "////////// |
1110 PRINT "//_____ / ____
1120 PRINT "/////////////"
1130 PRINT "
     ______"
1200 ND=6:DD=-1:FOR I=2 TO 6:POKE SP+I,S0
1210 POKE VIC+39+I,10
1220 POKE VIC+I+I,C0+59-8*I:POKE VIC+I+I+1,R0+10
1230 NEXT I
1300 PRINT ""
1310 FOR I=1 TO 6
1320 T=INT(RND(1)*(WD-2))+1
1330 A=BR+T:IF PEEK(A)<>32 THEN 1320
1340 PRINT TAB(T);""
1350 NEXT I:NP=6:NS=0
1400 LD=C0+87:RD=C0+93:TD=R0+33:BD=R0+40
1410 C1=C0+1:C9=C0+298:R1=BD+1:R9=R0+173
1420 MA=1 + 2*( (C9-(LD+RD)/2)/CC(1)+(R9-TD)/RC(2)
     )
1500 ND=ND-1:DD=DD+1:IF ND<1 OR NP=0 THEN 5000
1505 S=7-ND:POKE VIC+S+S,0:POKE VIC+S+S+1,0
1510 C=(LD+RD)/2:R=TD:POKESP+2,S0
1520 IF S>2 THEN POKE VIC+S+S,C:POKE VIC+S+S+1,R
1530 POKE VIC+4,C:POKE VIC+5,R
1540 IF S>2 THEN POKE VIC+S+S+1,0
1550 POKE VIC+21,254:FT=INT(MA*10/SK+1)
1560 SF=FT/140
1570 PRINT "DSS://///////////////////////////////////
     ///"
1600 DR=0:HB=0:HP=0:AR=FT:T=PEEK(VIC+30)+PEEK(VIC+
     31)
2000 D=FNJ(0):IF D>=0 THEN DR=D
2010 GETT$:IFT$="Q"THENPOKEVIC+21,0:GOTO5200
2100 NC=C+CC(DR):NR=R+RC(DR)
2110 IF NC>=C1 AND NC<=C9 AND NR>=R1 AND NR<=R9 TH
     EN 2200
2120 IF NC>=LD AND NC<=RD AND NR>=TD AND NR<=BD TH
     EN 2200
```

```
2130 NR=R:NC=C:IF R>=R1 OR HP=0 THEN 2200
2140 POKE VIC+21,254:PRINT "■▯▯▯▯";TAB(4+NS);"●"
2150 HP=0:NS=NS+1:IF NP=0 THEN 5000
2160 W=INT((AR+SF-1)/SF):T=INT(W/4):Z=W-4*T:AR=FT
2170 PRINT "■■";TAB(T+4);MID$("▄ ▄ ■ ■´",Z+Z+1,2)
2180 Z=Z+1:IF Z>3 THEN Z=0:T=T+1:IF T>34 THEN 2200
2190 GOTO 2170
2200 IF R<R1 THEN 2300
2210 AR=AR-1:W=INT((AR+SF-1)/SF)
2220 T=INT(W/4):Z=W-4*T
2240 PRINT "■■";TAB(T+4);MID$("▄´▄ ▄ ■ |",Z+Z+1,2)
2250 IF AR<=0 THEN POKE VIC+41,6:FOR I=1 TO 500:NE
     XT I:GOTO 4300
2300 C=NC:R=NR:OD=DR:HB=HB AND NOT 5
2310 CL=CAND255:HB=HB AND NOT 133:IF C>255 THEN HB
     =HB OR 132
2330 PR=R+RO(DR):PC=C+CO(DR):PL=PC AND 255:IF PC>2
     55 THEN HB=HB OR 1
2340 POKESP+2,S0+DR
2350 POKE VIC+4,CL:POKE VIC+5,R:POKE VIC+16,HB
2360 POKE VIC,PL:POKE VIC+1,PR
2370 GOTO 2600
2500 IF DR=OD THEN 3000
2510 HB=HB AND NOT 1
2520 P=C+CO(DR):IF P>255 THEN HB=HB OR 1
2530 POKESP+2,S0+DR:POKE VIC+16,HB
2540 POKE VIC,P AND 255:POKE VIC+1,R+RO(DR)
2550 OD=DR
2600 IF HP OR R<R9 THEN 3000
2610 T=PEEK(VIC+31):T=TI+1
2620 T=PEEK(VIC+31):IF (T AND 4)=0 THEN 3000
2630 A=INT((C-C0)/8)+BR+1
2640 POKE A,32
2650 POKE VIC+21,255:HP=1:NP=NP-1
2660 GOTO 3000
3000 IF MS THEN 3100
3010 MR=INT(RND(1)*(R9-R1))+R1
3020 MC=INT(RND(1)*(C0-12))
3030 POKE VIC+3,0
3040 MS=INT(RND(1)*CC(1)*2)
3045 HB=HB AND NOT 2:POKE VIC+16,HB
3050 POKE VIC+2,MC:POKE VIC+3,MR
3060 T=PEEK(VIC+30):GOTO 2000
```

```
3100 MC=MC+MS:Z=PEEK(VIC+30)
3110 IF MC>255 THEN HB=HB OR 2:POKE VIC+16,HB
3120 POKEVIC+2,MCAND255
3130 IF MC>C9+20 THEN MS=0
3140 Z=Z OR PEEK(VIC+30)
3145 FB=FB+1:IF FB>6 THEN FB=1
3150 POKEVIC+40,FB(FB)
3155 IF (Z AND 2)=0 THEN 2000
3160 GOTO 4000
4000 POKE VIC+46,2:MS=0
4010 POKE VIC+14,PEEK(VIC+4):POKE VIC+15,PEEK(VIC+
     5)
4020 GOSUB4900:POKEVIC+46,8:POKEVIC+3,0
4030 GOSUB4900:POKE VIC+46,7
4040 GOSUB4900:POKE VIC+46,1
4050 GOSUB4900:POKE VIC+46,7:POKE VIC+41,1
4060 GOSUB4900:POKE VIC+46,8:POKE VIC+41,7
4070 GOSUB4900:POKE VIC+15,0:POKE VIC+41,8
4080 GOSUB4900:POKE VIC+41,11
4090 GOSUB4900:GOTO 4300
4300 POKEVIC+27,5:P=PEEK(VIC+1):IF DR<>3 THEN POKE
      SP+2,S0+1
4310 R=R+1:P=P+1
4320 IF R<256 THEN POKE VIC+5,R
4330 IF P<256 THEN POKE VIC+1,P
4340 IF R<256 OR P<256 THEN 4310
4350 POKE VIC+41,10:POKEVIC+27,0
4360 GOTO 1500
4900 T=TI+4
4910 IF TI<T THEN 4910
4920 RETURN
5000 T=TI+60
5010 IF TI<T THEN 5010
5020 POKE VIC+21,0
5030 PRINT"■";CHR$(14);"■■´HAI´SALVATO";:IF NS=0TH
     ENPRINT"´NESSUN´TESORO";
5035 IFNS>0THENPRINTNS;"TESORI";
5036 IFNS=1THENPRINT"■■O";
5050 PRINT "´SU´6":PRINT "■E´HAI´SACRIFICATO"
5060 PRINT"■LA´VITA´DI";
5080 IF DD=1 THEN PRINT "´UN´SUBACQUEO";:GOTO5090
5085 PRINT DD;"SUBACQUEI";
5090 P=100*NS-4*DD:PRINT ".´QUESTO´TI
```

```
5100 PRINT "DA''UN'RISULTATO'DI'";:IF P<0 THEN P=0
5110 PRINT P;",'CHE'E''"
5120 P=INT((P+60)/132)+1
5130 PRINT "''''''";S$(P);"
5140 GOSUB 8100
5150 IF A THEN 1100
5200 PRINT "";CHR$(142):POKE VIC+32,14:POKE VIC+
     33,6:END
7999 END
8000 PRINT "SCEGLI'UN'LIVELLO:":
8010 FORI=1TO10:PRINTI;:NEXTI:PRINT:SK=5:T=1:TM=0
8020 X=SK:IF TI>TM THEN PRINT TAB(3*SK-3);MID$("
     ",T,1);"";SK:T=3-T:TM=TI+5
8030 IF FNJ(0)=3 THEN IF SK>1 THEN SK=SK-1
8040 IF FNJ(0)=1 THEN IF SK<10 THEN SK=SK+1
8050 IF X<>SK THEN PRINT TAB(3*X-3);"";X:T=1:TM=0
8060 IF FNB(0)=0 THEN 8020
8070 RETURN
8100 PRINT "GIOCHI'ANCORA?NO''SI'":
8110 A=1:T=1:TM=0
8120 X=A:IF TI<TM THEN 8150
8130 PRINT MID$("",T,1);TAB(14+4*A);"";MID$("NO
     'SI'",3*A+1,3)
8140 T=3-T:TM=TI+10
8150 IF FNJ(0)=3 THEN A=0
8160 IF FNJ(0)=1 THEN A=1
8170 IF X<>A THEN PRINT TAB(14+4*X);"";MID$("NO'
     SI'",3*X+1,3):T=1:TM=0
8190 IF FNB(0)=0 THEN 8120
8200 RETURN
9000 SB=16384-512:S0=(SB/64)AND255:SP=CRT+1016
9010 FOR I=0 TO 6:A=SB+64*I:READ N
9015 PRINT "";7-I
9020 FOR J=0 TO N-1:READ T:POKE A+J,T:NEXT
9030 FOR J=N TO 63:POKE A+J,0:NEXT
9040 NEXT I
9050 R0=50:C0=24:FOR I=1 TO 15 STEP 2:POKE VIC+I,0
     :NEXT:POKE VIC+16,0
9060 POKE SP,S0+4:POKESP+1,S0+5:POKESP+7,S0+6
9070 POKE VIC+40,7:POKE VIC+37,7
9080 POKE VIC+28,2
9090 POKEVIC+21,255:RETURN
```

```
40000 DATA62,0,112,0,0,248,0,0,248,0,0,248,0,0,112,
      0,3,254,0,7,255,0,15,255
40001 DATA128,29,253,192,57,252,224,49,252,96,33,84
      ,32,1,84,0,1,84,0,1,84,0,1
40002 DATA220,0,1,140,0,1,140,0,1,140,0,3,142,0,3,6
40003 DATA56,0,0,0,0,0,0,0,112,0,0,56,0,0,28,0,0,14
      ,0,192,7,0,254,191,0,124
40004 DATA191,112,2,191,248,2,191,248,2,191,248,124
      ,191,112,254,191,0,192,7,0
40005 DATA0,14,0,0,28,0,0,56,0,0,112
40006 DATA62,3,6,0,3,142,0,1,140,0,1,140,0,1,140,0,
      1,140,0,1,220,0,1,84,0,1,84
40007 DATA0,33,84,32,49,84,96,57,252,224,29,253,192
      ,15,255,128,7,255,0,3,254,0
40008 DATA0,112,0,0,248,0,0,248,0,0,248,0,0,112
40009 DATA56,0,0,0,0,0,0,0,112,0,0,224,0,1,192,0,3,
      128,0,7,0,24,7,235,248,119
40010 DATA233,240,255,234,0,255,234,0,255,234,0,119
      ,233,240,7,235,248,7,0,24,3
40011 DATA128,0,1,192,0,0,224,0,0,112
40012 DATA16,120,0,0,252,0,0,252,0,0,252,0,0,252,0,
      0,120
40013 DATA32,10,128,0,41,160,0,37,96,0,165,104,0,14
      9,88,0,149,88,0,149,88,0
40014 DATA165,104,0,37,96,0,41,160,0,10,128
40015 DATA62,1,252,0,7,255,0,31,255,192,63,255,224,
      63,255,224,127,255,240,127
40016 DATA255,240,255,255,248,255,255,248,255,255,2
      48,255,255,248,255,255,248
40017 DATA255,255,248,255,255,248,127,255,240,127,2
      55,240,63,255,224,63,255
40018 DATA224,31,255,192,7,255,0,1,252
60000 IN$="′":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("′▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "′▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
```

```
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▮"TAB(TB)PG$:PRINT"▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▮▮"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▮▮▮▮▲"TAB(TB)MS$:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▲´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("◣",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▮▮":GOSUB61000:GOTO100
```

Stop

Stop è un gioco da tavolo per due giocatori, uno dei quali può essere sostituito dal C-64. A turno essi devono tirare quattro dadi e muovere di conseguenza delle pedine sulla scacchiera a forma di rombo, divisa in undici colonne numerate da 2 a 12. Lo scopo è quello di conquistare tre delle undici colonne, facendo avanzare i propri pezzi lungo di esse fino ad arrivare in cima.
Al vostro turno i movimenti dei pezzi saranno mostrati con dei segnalini temporanei indicanti la posizione raggiunta; le pedine vere e proprie non si spostano durante la mano e sono solo questi segnali che indicano la vostra posizione. Essi iniziano a muoversi dall'ultima posizione raggiunta dalle pedine e se in una data colonna non ne esistono vengono inseriti alla prima posizione. Non potete avere comunque più di tre segnali temporanei per mano, ma potete continuare a muoverli finché decidete di tirare i dadi.
Durante il turno, il C-64 lancia i dadi e mostra tutte le possibili coppie derivanti dalla combinazione dei quattro dadi; per esempio, se i dadi ottenuti sono 1-2-4-6, le coppie possibili sono 3-10, 5-8, 8-5, 10-3, 6-7 e 7-6 (le altre due combinazioni, 1-12 e 12-1, non sono considerate perché non esiste la colonna 1). Voi non dovete fare altro che scegliere la coppia che meglio vi serve per muovere le pedine sulla scacchiera: se possedete un segnalino temporaneo nella colonna 3 e avete scelto la coppia 3-10, avanzerete in quella colonna di una posizione; se ne avete uno anche nella colonna 10, avanzerete anche in quella. Se non avete alcun segnale temporaneo sulla scacchiera, il C-64 vi porrà due segnalini alla prima posizione delle colonne 3 e 10. Ricordatevi che potete muovere solo tre segnali in ogni mano.

Perché mostrare due volte le coppie (come 3-10 e 10-3)? In alcuni casi l'ordine delle cifre è importante: se infatti voi avete già due segnalini temporanei sulla scacchiera, in altre due colonne, e nessuno sulla 3 né sulla 10, dovete poter scegliere se muovere il terzo sulla colonna 3 o sulla 10: prenderete quindi la coppia in cui il numero scelto appare per primo. Le coppie sono sempre mostrate in modo da poter operare questa scelta.
Potete continuare a tirare i dadi (C=continuo) e quindi a spostare i segnali temporanei, finché non decidete di fermarvi (battendo S=stop) o finché non "saltate".
Se nel lancio dei dadi infatti ottenete dei numeri che non vi permettono né di muovervi né di aggiungere dei segnalini, saltate: il vostro turno finisce e — quel che è peggio — perdete tutti i movimenti fatti durante la mano; tutti i segnali temporanei scompaiono e rimanete con le vostre pedine nelle stesse posizioni in cui eravate all'inizio del turno.
Se invece decidete di fermarvi, i segnali temporanei vengono sostituiti dalle pedine fisse. In ogni caso non ci sono limiti al numero di tiri che potete fare in una mano, se i numeri vi sono favorevoli. Se avete raggiunto la cima di qualche colonna, questa diventa tutta vostra e i pezzi dell'avversario (se ne esistevano) spariscono da quella colonna.
Arrivati in cima a tre colonne avrete vinto la partita.
Potreste pensare che sia molto facile conquistare le colonne 2 e 12, visto che sono molto più corte, ma dovete tener conto che i numeri 2 e 12 sono difficili da ottenere; il numero più facile è il 7 ed è per questo che la colonna 7 è la più lunga di tutte. Tutto sommato ogni colonna ha lo stesso grado di difficoltà.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

COMM @	COMM +	

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CTRL WHT	CTRL PUR
CTRL CYN	CTRL YEL	COMM CYN
COMM RED	COMM BLK	COMM BLU

```
  0 PG$="´S´T´O´P´":AU$="DI´RANDALL´LOCKWOOD":JF=0
  1 REM STOP -- BY RANDALL LOCKWOOD
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 9/6/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 U$="█████████████████████████":B$="´´´´´´´´´´"+CR$
101 DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT
102 DATA0,0,0,0,0,3,9,6,0,1,7,4,0,2,8,5
103 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
104 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
    ESID+4,17
110 FQ=SID+1:VL=SID+24:QI=3:DI=CM-CRT:TN=15:SP=WD
    *2:C$="´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´"
120 DIMT(12),X1(12),P1(12),P(12),R(4),RR(6,1)
130 DIMPS%(2,12),GC(2),W%(12),X(12),PF(2,12),PN$(
    2),PS$(2)
140 PRINT"██VUOI´GIOCARE´CONTRO´DI´ME´?´";
150 GOSUB60000:PRINT:PET=(LEFT$(IN$,1)<>"N")
160 IFPETTHENPN$(1)="TU":PN$(2)="IO":PS$(1)="TUO"
    :PS$(2)="MIO":GOTO210
170 QI=20:FORI=1TO2:PRINT"GIOCATORE´N.";I;:GOSUB6
    0000
180 IFIN$=""THENIN$="GIOCATORE´"+CHR$(I+48)
190 PN$(I)=LEFT$(IN$,8):PS$(I)=PN$(I)
200 NEXTI:QI=3
210 GC(1)=81:GC(2)=90:CL(1)=10:CL(2)=14:BK=11
215 FORI=2TO12:T(I)=12-2*ABS(7-I):NEXT
230 FORI=2TO12:P(I)=CRT+3*I-2+(14+T(I))*WD:NEXT
240 Z$="█__´█":PRINT"██":PRINT"█";TAB(19);"´7█
250 PRINTTAB(16)"´6´"Z$"´8█
260 PRINTTAB(13);"´5´"Z$Z$Z$"´9█
270 PRINTTAB(10);"´4´"Z$Z$Z$Z$Z$"10█
280 PRINTTAB(7);"´3´"Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"11█
290 PRINT"´´´´´2´"Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"12█
300 PRINT"´´´´"Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"█
310 PRINT"´´´´"Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"█
320 PRINTTAB(7);Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"█
330 PRINTTAB(10);Z$Z$Z$Z$Z$Z$Z$"█
```

```
340 PRINTTAB(13)Z$Z$Z$Z$Z$"
350 PRINTTAB(16)Z$Z$Z$"
360 PRINTTAB(19);Z$"
400 FORI=1TO2:FORJ=2TO12:PS%(I,J)=0:PF(I,J)=0:NEX
    TJ:CW(I)=0:NEXTI
410 FORJ=2TO12:W%(J)=0:NEXTJ
470 PL=2
475 PRINT"";TAB(31);"''DADI
480 C=3
490 PL=PL+1:IFPL>2THENPL=1
510 FORI=2TO12:X(I)=0:NEXT:FR=0
515 PRINT"";C$
517 IF PET THEN 535
520 PRINT""LEFT$("",PL);"TURNO'DI'";PS$(PL);CH
    R$(GC(PL)+128)
525 GOTO 540
535 PRINT""LEFT$("",PL);PS$(PL);"'TURNO'";CHR$
    (GC(PL)+128)
540 IFPL=2ANDPETTHEN1200
545 GOSUB2200:IFR$="Q"THENPRINT"":END
546 IFR$="R"THEN870
580 PRINTU$;"'STOP'":T=TI+300
590 FORJ=2TO12
600 IFX(J)=0THEN720
605 SD=135/2↑(PF(PL,J)/12):GOSUB2600
610 IFPF(PL,J)<=T(J)THEN680
620 CW(PL)=CW(PL)+1:W%(J)=1
630 FORK=1TOT(J)+1:Z=P(J)-SP*K
635 POKEZ,GC(PL):POKEZ+1,GC(PL)
640 POKEZ+DI,CL(PL):POKEZ+DI+1,CL(PL)
650 NEXTK
670 GOTO720
680 IFPS%(PL,J)>0THENL=P(J)-SP*PS%(PL,J)+PL-1:POK
    EL,100:POKEL+DI,BK
690 L=P(J)-SP*PF(PL,J)+PL-1:POKEL,GC(PL)
695 POKEL+DI,CL(PL)
710 PS%(PL,J)=PF(PL,J)
720 GOSUB2650:NEXTJ
723 IFTI<TTHEN723
725 PRINTU$;B$
730 IFCW(PL)>=3THEN1100
740 GOTO480
870 PRINTU$;"'ZAP!!'":SD=255:TN=25
```

```
 875 GOSUB2600:FORZ=1TO750:NEXT
 880 GOSUB2650:FORZ=1TO750:NEXT
 890 PRINTU$;"´´´´´´´´":FORJ=2TO12
 900 IFX(J)=0THEN960
 910 IFPF(PL,J)>T(J)THEN930
 920 L=P(J)-SP*PF(PL,J)+PL-1:POKEL,100:POKEL+DI,BK
     :GOTO950
 930 PRINTLEFT$(U$,13-T(J));TAB(3*J-2);RIGHT$(STR$
     (J),2)
 950 PF(PL,J)=PS%(PL,J)
 960 NEXTJ:GOTO480
1000 GOSUB2490
1020 T=M(1):GOSUB1900
1030 T=M(2):GOSUB1900
1040 IFPL=2ANDPETTHENFORZ=1TO2000:NEXT
1050 GOTO540
1100 REM
1105 RESTORE:I=1:Z=18:T=TI
1110 PRINT"▣";C$:FORK=1TO30
1112 IFPN$(1)="TU"THENPRINT"▣"CHR$(Z);"VINCI´";PN$
     (PL):T=TI+6:GOTO1120
1114 IFPN$(2)="IO"THENPRINT"▣"CHR$(Z);"VINCO´";PN$
     (PL):T=TI+6:GOTO1120
1115 PRINT"▣"CHR$(Z);"VINCE´";PN$(PL):T=TI+6
1120 IFK=ITHENREADSD,I:I=K+I:GOSUB2650:GOSUB2600
1125 IFTI<TTHEN1125
1130 Z=(Z+128)AND255
1140 NEXTK
1145 GOSUB2650
1150 PRINTU$;"ANCORA?":GOSUB60000
1160 IFLEFT$(IN$,1)="N"THENEND
1170 GOTO240
1180 DATA 214,4,214,2,214,6,202,2,214,2,255,2,241,
     2,214,0
1200 IFC>0THEN1230
1210 J=0:FORI=2TO12:IFX(I)THENJ=J+I:IFPF(PL,I)>T(I
     )THEN580
1215 NEXT:J=J/3
1217 IFRND(1)*(7-ABS(7-J))>FRTHEN1230
1220 GOTO580
1230 GOSUB2300:PRINTU$"▣ASPETTA"
1240 TS=0:FORI=1TONP
1250 R1=RR(I,0):R2=RR(I,1)
```

```
1260 GOSUB1400
1290 NEXTI
1300 PRINTU$;B$
1310 IFTS=0THEN870
1330 GOTO1000
1400 FORZ=2TO12:X1(Z)=X(Z):P1(Z)=PS%(PL,Z):NEXTZ:C
     1=C
1410 SC=0:T=R1:GOSUB1500:T=R2:GOSUB1500
1420 IFSC>TSTHENTS=SC:M(1)=R1:M(2)=R2:M=I
1430 RETURN
1500 IFX1(T)=0ANDC1=0THENRETURN
1501 IFW%(T)ORP1(T)>T(T)THENRETURN
1505 SC=SC+1
1520 IFX1(T)THENSC=SC+2
1530 IFP1(T)=T(T)THENSC=SC+5
1540 IFX1(T)=0THENC1=C1-1
1550 P1(T)=P1(T)+1:X1(T)=1:RETURN
1800 PRINTU$;LEFT$("▒▒",PL);"QUALE´COPPIA?":QI=3:G
     OSUB60000
1810 PRINTU$;"´´´´´´´´´´´´´´´":PRINTB$
1815 IFLEFT$(IN$,1)="Q"THENV=0:R$="Q":RETURN
1820 IFIN$=""ANDNP=1THENIN$="1"
1825 IFIN$=""THEN1800
1830 M=VAL(IN$):IFIN$="0"THENRETURN
1835 IFM<1ORM>NPTHEN1800
1837 GOSUB2490
1840 V=0:T=RR(M,0):GOSUB1900
1850 T=RR(M,1):GOSUB1900
1860 RETURN
1900 IFW%(T)THENRETURN
1910 I=PF(PL,T):IFI<>PS%(PL,T)THEN1950
1920 IFC>0THENGOSUB2000:X(T)=1:C=C-1
1930 RETURN
1950 IFI<=T(T)THENGOSUB2000
1960 RETURN
2000 SD=255/2↑(PF(PL,T)/12):GOSUB2600
2005 IFPF(PL,T)=PS%(PL,T)THEN2020
2010 L=P(T)-SP*PF(PL,T)+PL-1:POKEL,100:POKEL+DI,BK
2020 PF(PL,T)=PF(PL,T)+1
2030 L=P(T)-SP*PF(PL,T)+PL-1:POKEL,214:POKEL+DI,CL
     (PL)
2040 V=1:FR=FR+1:GOSUB2650:RETURN
2200 IFC=3THEN2235
```

```
 2205 PRINTU$;"▩▬▜▙▟'O''▩▬▜▙▟?''''"
 2210 QI=3:GOSUB60000:R$=LEFT$(IN$,1)
 2215 PRINT"TTT";B$;B$;B$;
 2220 IFR$="S"ORR$="Q"THENRETURN
 2230 IFR$<>""ANDR$<>"C"THEN2205
 2235 R$="C":GOSUB2300:GOSUB2700:IFZPTHENRETURN
 2240 V=0:GOSUB1800:IFVTHEN2205
 2250 RETURN
 2300 PRINT"▩▩":PRINTTAB(30);B$:PRINT"▩";TAB(30);B$
 2305 PRINT"▩▩":FORI=1TO6:PRINTB$;:NEXT
 2310 FORI=1TO4:R(I)=INT(6*RND(1)+1):NEXT
 2320 PRINT"▩▩▩":PRINTTAB(33);"▩";CHR$(R(1)+48);"▮▮▮
      ";CHR$(R(2)+48)
 2330 PRINT"▩▩"TAB(33);"▩";CHR$(R(3)+48);"▮▮▮";CHR$(
      R(4)+48)
 2340 T=R(1)+R(2)+R(3)+R(4)
 2350 NP=0:FORI=1TO3:FORJ=I+1TO4
 2360 R1=R(I)+R(J):R2=T-R1
 2370 IFNP=0THEN2410
 2380 FORM=1TONP
 2390 IFRR(M,0)=R1ANDRR(M,1)=R2THEN2420
 2400 NEXTM
 2410 NP=NP+1:RR(NP,0)=R1:RR(NP,1)=R2
 2420 NEXTJ,I
 2430 PRINT"▩▩":FORM=1TONP:GOSUB2500:NEXTM
 2440 RETURN
 2490 PRINTLEFT$("▩▩▩▩▩▩▩▩",M+2);"▩";
 2500 PRINTMID$(STR$(M),2);":";
 2510 PRINTRIGHT$(STR$(RR(M,0)),2);"'";
 2520 PRINTRIGHT$(STR$(RR(M,1)),2)
 2530 RETURN
 2600 POKEVL,15:POKEFQ,SD:TN=15:RETURN
 2650 POKEVL,0:RETURN
 2700 ZP=0:IF C>0 THEN RETURN
 2710 FOR Z=1 TO NP
 2720 IF X(RR(Z,0)) OR X(RR(Z,1)) THEN RETURN
 2730 NEXT Z:ZP=1:RETURN
 2995 RETURN
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'▒",ZC,1);"▮▮";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
```

```
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QITHEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"▮"TAB(TB)PG$:PRINT"▮"TAB(TB)LEFT$("´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▮▮"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"▮▮▮▮▮"TAB(TB)MS$:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮´´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"TAB(TB)LEFT$("▮▮",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"▮▮":GOSUB61000:GOTO100
```

Torte
(joystick)

Siete finiti in un classico film comico, nella scena delle torte in faccia! Voi e il C-64 dovete tentare di colpirvi con delle torte di panna, con la possibilità di spostarvi quando una torta arriva troppo vicino.
Il campo di gioco è una scacchiera di 10×10 caselle; all'inizio del gioco dovrete scegliere in quale quadratino nascondervi e la vostra posizione sarà segnata con una "X" verde. Anche la posizione del C-64 è fissata in qualcuna delle caselle, ma né lui può vedere voi, né voi potete vedere lui.
Ad ogni turno avete la possibilità di muovervi o di tirare una torta; utilizzate il joystick per operare la scelta e premete il pulsante per la conferma. Se avete scelto di spostarvi, potrete farlo solo in uno degli otto quadrati adiacenti, ma non in uno dove è già atterrata una torta (segnato da un asterisco o da un numero); se la mossa non è corretta, il cursore riappare e dovrete ripeterla.
Se al contrario decidete di tirare, posizionate il cursore nel quadrato che avete scelto come bersaglio e premete il pulsante. Dopo il lancio — se non avete colpito l'avversario — vi sarà indicato, a titolo di aiuto, la distanza alla quale la vostra torta è arrivata dal bersaglio. Questo numero è calcolato col teorema di Pitagora e se ve la cavate con le radici quadrate potrete avere una stima abbastanza esatta della posizione del C-64, sempre che non si sia mosso nel frattempo.
Le distanze degli ultimi tre tiri indicati vengono mantenute sul video a fianco della scacchiera, individuate da un numero (1, 2 e 3) che ha un suo corrispondente nel quadratino dove è atterrata la torta. Dal quarto in poi invece i lanci vengono individuati da un asterisco.
Nel frattempo, anche il C-64 cercherà di colpirvi o di schivare le vostre torte, giocando con le stesse regole e le medesime indicazioni (anche se è

molto rapido ed efficiente nel calcolare le triangolazioni adatte): vi conviene quindi muovervi abbastanza spesso.
La partita termina quando uno dei due ha colpito l'altro in piena faccia: nel caso sia il C-64 a vincere, vi fornirà anche una salvietta per toglierviela panna di dosso!

```
------------ CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI ------------

 SIMBOLI GRAFICI
╳ SHIFT V          ─ SHIFT *          ┼ SHIFT +
│ SHIFT -          ├ COMM  Q          ┤ COMM  W
┌ COMM  A          ┬ COMM  R          └ COMM  Z
┴ COMM  E          ▒ COMM  +

 COMANDI & COLORI
█ RVS  ON          ▀ RVS  OFF         █ HOME
▐ CLEAR            █ CRSR-D           ▐ CRSR-U
█ CRSR-L           █ CTRL PUR         █ CTRL WHT
█ CTRL YEL         ◣ CTRL CYN         ▐ COMM BLU
█ COMM RED         █ COMM CYN
```

```
  0 PG$="'T'O'R'T'E'":AU$="DI'GLEN'FISHER":JF=1
  1 REM PIEGRAM -- BY GLEN FISHER
  4 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  8 :
 10 REM AS OF 9/6/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 DIMB%(10,10),HS(4,3),CS(4,3),JD(15):QI=10
101 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA0,0,0,0,0,3,9,6
    ,0,1,7,4,0,2,8,5
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
120 FORI=1TO9:READRC(I),CC(I):NEXT
130 DATA1,-1,1,0,1,1,0,-1,0,0,0,1,-1,-1,-1,0,-1,1
```

```
 160 BL$="■'''''''''''''''''''''''''''''''''''''''"
 200 DN$="■■■■■■■■■■■■■"
 500 FORI=0TO4:FORJ=0TO3:HS(I,J)=0:CS(I,J)=0:NEXTJ
     ,I:HS=0:CS=0
 510 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:B%(I,J)=0:NEXTJ,I
 600 GOSUB9000:HR=0:HC=0:R=5:C=5
 620 PRINT"■■DOVE'STAI'?":GOSUB9100:IFC$="'"THEN620
 630 HR=R:HC=C:GOSUB9300:GOSUB9400:PRINTRV$;SY$
 650 PR=INT(RND(1)*10)+1:PC=INT(RND(1)*10)+1
1000 PRINT"■";BL$:PRINTBL$"■":GOSUB8200
1020 IFIN$="Q"THEN3120
1030 T$="AND":IFYN=0THENT$="TIR"
1040 PRINT"■";BL$:PRINT"■■DOVE'STAI'";T$;"ANDO'?"
1050 R=5:C=5:IFYN=1THENR=HR:C=HC
1060 SB=B%(HR,HC):B%(HR,HC)=2:GOSUB9100:B%(HR,HC)=
     SB:IFC$="'"THEN1000
1070 IFYN=0THEN1200
1100 IFABS(R-HR)>1ORABS(C-HC)>1THEN1050
1110 IFB%(R,C)<>0THEN1050
1120 SR=HR:SC=HC:HR=R:HC=C:R=SR:C=SC:GOSUB9400:GOS
     UB9300:PRINTRV$;SY$
1130 R=HR:C=HC:GOSUB9400:GOSUB9300:PRINTRV$;SY$
1140 FORI=0TO2:CS(I,3)=CS(I,3)+5:NEXTI
1150 GOTO2000
1200 IFB%(R,C)<>0THEN1050
1210 IFR=HRANDC=HCTHEN1050
1400 HS(3,0)=R:HS(3,1)=C:HS(3,2)=INT(100*SQR((R-PR
     )↑2+(C-PC)↑2))/100
1410 FORI=0TO3:I1=I+1:R=HS(I,0):C=HS(I,1)
1420 IFR>0THENB%(R,C)=B%(R,C)+1:GOSUB9300:GOSUB940
     0:PRINTRV$;SY$
1430 :FORJ=0TO3:HS(I,J)=HS(I1,J):NEXTJ
1440 NEXTI:PRINT"■■"
1450 FORI=2TO0STEP-1
1460 IFHS(I,0)>0THENPRINT3-I;HS(I,2);"■''''"
1470 NEXTI
1480 IFHS(2,2)=0THEN3000
1490 HS=HS+1:GOTO2000
2000 PRINT"■";BL$:PRINTDN$;"''''''''"
2010 R=PR-HS(2,0):C=PC-HS(2,1):D=R*R+C*C
2020 IFD<=2THEN2100
2030 IFRND(1)>D/100THEN2500
2100 R=INT(RND(1)*10)+1:C=INT(RND(1)*10)+1
```

```
2120 R=PR+SGN(R-PR):C=PC+SGN(C-PC)
2130 IFB%(R,C)<>0THEN2100
2135 PC=C:PR=R
2140 PRINTDN$;"■MUOVO''"
2150 GOTO1000
2500 IFCS>2THEN2600
2510 R=INT(RND(1)*10)+1:C=INT(RND(1)*10)+1
2520 IFB%(R,C)<>0THEN2510
2530 IFR=PRANDC=PCTHEN2510
2540 GOTO2900
2600 MR=0:MC=0:MS=-1
2610 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:S=0
2620 IFB%(I,J)<>0THEN2850
2630 R=I:C=J:GOSUB9300:PRINT"■■?■■";
2640 FORK=0TO2:R=CS(K,0):C=CS(K,1):D=CS(K,2):W=CS(
     K,3):L=D-W:H=D+W
2650 I0=I-R:J0=J-C:T=I0*I0+J0*J0
2660 IFL<=TANDT<=HTHENS=S+1
2670 NEXTK
2700 IFS>MSTHENMR=I:MC=J:MS=S
2800 R=I:C=J:GOSUB9400:PRINTRV$;SY$
2850 NEXTJ,I
2860 R=MR:C=MC
2900 CS(3,0)=R:CS(3,1)=C:CS(3,2)=(R-HR)↑2+(C-HC)↑2
     :CS(3,3)=0
2910 FORI=0TO3:I1=I+1:R=CS(I,0):C=CS(I,1)
2920 IFR>0THENB%(R,C)=B%(R,C)-1:GOSUB9300:GOSUB940
     0:PRINTRV$;SY$
2930 FORJ=0TO3:CS(I,J)=CS(I1,J):NEXTJ
2940 NEXTI:PRINTDN$;"■TIRO":PRINT"■'''''''''''"
2950 FORI=2TO0STEP-1:IFCS(I,0)=0THEN2970
2960 PRINT"■";3-I;"■''''''''■■■■■■■■";INT(100*SQR(C
     S(I,2)))/100
2970 NEXTI:PRINT"■'''''''''''"
2980 IFCS(2,2)=0THEN3000
2990 CS=CS+1:GOTO1000
3000 IF B%(R,C)<0 THEN 3015
3010 SH=0:PRINT"■";BL$:PRINT"■";"MI'HAI'PRESO":GOT
     O 3020
3015 SH=1:PRINT"■";BL$:PRINT"■";"TI'HO'PRESO"
3020 GOSUB9300:FORI=1TO100:PRINTMID$("■■",(1ANDI)+
     1,1);"*■";
3025 FORJ=1TO10:NEXTJ,I
```

```
3030 IFSHTHENR=PR:C=PC:GOSUB9300:PRINT"■■":PRINTDN
     $;"■■■'='IO'"
3100 PRINT"■■";:GOSUB8100
3110 IFYNTHEN500
3120 PRINT"■":END
8100 NO=0
8110 TM=0:SW=1
8115 PRINT"■■GIOCHI'ANCORA?'■SI'NO'"
8120 IF TI<TM THEN 8150
8130 PRINT"■";TAB(14+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("'
     SINO'",3*NO+1,3)
8140 SW=3-SW:TM=TI+15
8150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
8160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
8170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 8115
8180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 8115
8190 GOTO 8120
8200 NO=1:PRINT"■"BL$"■";
8210 TM=0:SW=1
8215 PRINT"■■MUOVI'O''TIRI?"
8216 IF FNB(0) THEN 8216
8220 IF TI<TM THEN 8250
8230 PRINT"■"TAB(NO*8);MID$("■■",SW,1);MID$("MUOVI
     'TIRI",5*NO+1,5)
8240 SW=3-SW:TM=TI+15
8250 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
8255 GET IN$:IF IN$="Q" THEN RETURN
8260 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
8270 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 8215
8280 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 8215
8290 GOTO 8220
9000 R$="├─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┤":S$="|'|'|'|'|'|'|'
     |'|'|'|"
9010 BP=18
9050 PRINT"■■":PRINTTAB(BP);"■┌─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─┬─
     ┐":PRINTTAB(BP);S$
9060 FORI=1TO9:PRINTTAB(BP);R$:PRINTTAB(BP);S$:NEX
     TI
9070 PRINTTAB(BP);"└─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┘■"
9080 RETURN
9100 SW=1:TM=0
9105 IF FNB(0) THEN 9105
9110 PRINT"■■■":PRINTTAB(BP+1);
```

```
 9140 GOSUB9300:GOSUB9400:GOTO9170
 9150 T=FNJ(0):IFT<>5ORFNB(0)THEN9200
 9160 IFTI<TMTHEN9150
 9170 PRINTMID$("▀▀",SW,1);"▀";SY$;"▀▀";:TM=TI+15:S
      W=3-SW:GOTO9150
 9200 PRINTRV$;SY$;"▐";:IFT=5THENRETURN
 9220 R=R+RC(T):C=C+CC(T)
 9230 IFR<1THENR=10
 9240 IFR>10THENR=1
 9250 IFC<1THENC=10
 9260 IFC>10THENC=1
 9270 SW=1:TM=0:GOTO9140
 9300 PRINT"▀":POKEQL,2+2*R:PRINT"▀";TAB(BP+2*C-1);
      :RETURN
 9400 SY$=MID$("´123*",1+ABS(B%(R,C)),1)
 9410 IFR=HRANDC=HCTHENSY$="X"
 9420 RV$=MID$("▀▄▄",2+SGN(B%(R,C)),1)
 9430 RETURN
 9900 FOR I=0 TO 999:POKE CRT+I,49:NEXT
 9910 GET T$:IF T$="" THEN 9910
 9920 RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▐";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "´▐";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▐"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▀▀▀▀▀▀▀"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´",LN)
```

```
62020 PRINT"■"TAB(TB)PG$:PRINT"■"TAB(TB)LEFT$("''''
      '''''''''''''''''''''",LN)
62030 PRINT"■■"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI'RETURN'PER'INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI'IL'JOYSTICK'PER'INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"■■■■■"TAB(TB)MS$:PRINT"■■■■■■■■■''''''''
      '(C)'1983'THE'CODE'WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("■■",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"■■":GOSUB61000:GOTO100
```

Bat
(joystick)

La giornata di un pipistrello non è certo facile, come potrete realizzare giocando a Bat; dovrete imparare a schivare le pareti della grotta, a decidere rapidamente se il cibo che vi si trova davanti è commestibile oppure no, a tentare di sopravvivere dosando le vostre energie; dovrete volare continuamente alla ricerca di insetti, alcuni dei quali sono gustosi ed energetici, altri invece sono pessimi e una volta ingeriti diminuiranno le vostre forze.
Gli insetti contenuti nella grotta hanno i seguenti valori:

Blu	insetto gigante	25 calorie
Verde	scarafaggio da colazione	10 calorie
Giallo	mosca da banchetto	raddoppia le calorie
Rosso	insetto indigesto	dimezza le calorie
Grigio	insetto qualsiasi	non ha valore

Usate il joystick per controllare il volo del pipistrello, che sarà accompagnato da un suono. Ricordate che consumate energie anche stando fermi; all'inizio del gioco avrete a disposizione 50 calorie e per complicarvi la vita, il radar naturale di cui sono dotati i pipistrelli non funzionerà molto bene e ogni tanto andrete a sbattere contro le pareti.
Ci sono alcune tecniche che imparerete col tempo: la più importante è di non colpire il lato alto dello schermo, per via del forte rimbalzo; un'altra consiste nel tentare di volteggiare con piccole spinte, cercando di muoversi lateralmente.
Il gioco ha termine quando finiscono le calorie a vostra disposizione;

nell'angolo in alto a destra potrete vedere anche il tempo di sopravvivenza raggiunto.
Anche se all'inizio *Bat* può sembrare un gioco abbastanza difficile, dopo qualche prova vi sentirete un vero pipistrello!

```
 ---------- CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI ----------

 SIMBOLI GRAFICI
 ╳ SHIFT V          ♣ SHIFT X          ● SHIFT S
 ♠ SHIFT A          ▒ COMM  +

 COMANDI & COLORI
 ▓ RVS  ON          ▀ RVS  OFF         ▣ HOME
 ♥ CLEAR            ▤ CRSR-D           ⌉ CRSR-U
 ▌ CRSR-L           ◣ CTRL CYN         ▮ CTRL WHT
 ▞ CTRL RED         ▩ CTRL PUR         ╥ CTRL YEL
 ▜ COMM CYN         ▐ COMM GRN         ▙ COMM BLU
 ▚ COMM PUR
```

```
  0 PG$="'B'A'T'":AU$="DI'C.'T.'NADOVICH":JF=1
  1 REM BAT -- BY C.T.NADOVICH
  4 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 9/6/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO 62000
100 GOSUB 5000
103 FORI=0TO28:POKESID+I,0:NEXT:POKESID+6,240:POK
    ESID+4,17
104 VL=SID+24
130 DIMT(29):FORI=0TO29:T(I)=INT(32*(2↑(I/12))-1.
    5):NEXTI
140 Q8=SID+1:PRINT"♥":POKE VL,15:POKE Q8,0
150 D(1)=26:D(2)=18:D(3)=25:D(4)=42:D(6)=41:D(7)=
    58:D(8)=50:D(9)=57
```

```
 200 G=9.8:REM ACCEL GRAVITAZIONALE
 210 U=.3:REM COEFF DI ATTRITO
 220 A=20:REM ACCEL DI SPINTA
 250 U=1-U:G=G/(9.8*4):A=A/(9.8*4)
 310 FOR I=1 TO 9
 320 VX(I)=VX(I)*A:VY(I)=VY(I)*A:NEXT I
 499 REM INIZIO DEL GIOCO
 500 RESTORE:GF=.142:TP=50
 510 TQ=TI:ZW=32:S0=1024
 520 T=PEEK(VIC+17):POKE VIC+17,0
 530 POKE VIC+33,1:PRINT "⌐":POKEVIC+33,0:POKEVIC+
     17,T
 600 PRINT"■■■´´´´´´■■CALORIE:´´´´■■´´´■■TEMPO´´´´
     ´´´■■´´´´´´´´´";
 610 FORI=1TO23:PRINT"■■´";:NEXT
 620 FORI=1TO39:PRINT"■■´";:NEXT
 630 FORI=1TO24:PRINT"■■´";:NEXT
 640 PRINT"■■":GOSUB2000
 700 X=20:Y=12:VY=0:VX=0:TI$="000000"
1000 K=S0+INT(X+.5)+WD*INT(Y+.5)
1010 R=PEEK(K):TP=TP-GF*(TP/50+1)
1020 IFQ9=1THENN=255:Q9=0:GOTO1040
1030 IFQ9=0THENN=127:Q9=1:GOTO1040
1040 IFR=32GOTO1150
1090 IFR=214THENTP=TP+25:POKEQ8,T(21):GOTO1140
1100 IFR=88THENTP=TP+10:POKEQ8,T(24):GOTO1140
1110 IFR=83THENTP=TP*2:POKEQ8,T(29):GOTO1140
1120 IFR=42THENPOKEQ8,T(1):TP=TP/2
1140 POKEK-CRT+CM,1:GOSUB4000
1150 POKEK,N
1180 GETQ$:IFQ$="Q"THENPRINT"⌐":END
1185 C=FNJ(0)
1190 TP=TP-GF*A
1200 IF C<>5 THEN POKE Q8,T(SD(C)):VX=VX+VX(C):VY=
     VY+VY(C)
1600 VY=VY+G:NY=Y+VY:NX=X+VX:POKEQ8,0
1700 IFNX>38THENNX=38:VY=U*VY:VX=-VX*U
1750 IFNX<1THENNX=1:VY=U*VY:VX=-VX*U
1800 IFNY>22THENNY=22:VX=U*VX:VY=-VY*U
1850 IFNY<1THENNY=1:VX=U*VX:VY=-VY*U
1900 Y=NY:X=NX
1910 IFTP<0GOTO3000
1920 N=32:POKEK,N
```

```
1930 IFQ9=1GOTO1990
1940 POKEQ8,0
1950 PRINT"■■";TAB(15);INT(TP);"■´":PRINT"■";TAB(2
     7);
1960 PRINTMID$(TI$,3,2)":"MID$(TI$,5,2)
1990 GOTO1000
2000 FORI=1TO5
2020 FORJ=1TOBN(I)
2030 BX=2+INT(36*RND(1))
2040 BY=2+INT(21*RND(1))
2050 POKE QL,BY+1:PRINTTAB(BX);"■";BG$(I)
2060 NEXT
2070 NEXT:PRINT"■■"
2999 RETURN
3000 REM DUST TO DUST
3001 PRINT"■■■■■■■■■■■■";TAB(15);"■SEI´MORTO■":REST
     ORE
3005 FORK=1TO11
3006 READQ5,Q4:Q4=200*Q4
3007 POKEQ8,T(Q5)
3008 FORJ=1TOQ4:NEXT
3009 POKEQ8,0
3010 NEXT
3012 DATA5,4,5,3,5,1,5,4,8,3,7,1,7,3,5,1,5,3,4,1,5
     ,4
3030 PRINT"■":GOSUB3100:IFYNTHEN500
3050 POKEVL,0:PRINT"■■":END
3100 NO=0
3110 TM=0:SW=1:PRINT"■GIOCHI´ANCORA?´■SI´NO´■"
3120 IF TI<TM THEN 3150
3130 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("■■",SW,1);MID$("´SINO
     ´",3*NO+1,3);"■"
3140 SW=3-SW:TM=TI+15
3150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
3160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):GOTO3200
3170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 3110
3180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 3110
3190 GOTO 3120
3200 PRINTTAB(14+NO*4);"■";MID$("´SINO´",3*NO+1,3)
     :RETURN
4000 BX=2+INT(36*RND(1))
4010 BY=2+INT(21*RND(1))
4040 NB=INT(RND(1)*5+1)
```

```
4060 POKE QL,BY+1:PRINTTAB(BX);"▔▌";BG$(NB)
4999 RETURN
5000 READ T$:IF T$<>"£" THEN 5000
5010 DIM SD(9),VX(9),VY(9),JD(15),BG(5),BG$(5),BN(
     5)
5020 FORI=0TO15:READJD(I):NEXT:DATA£,0,0,0,0,0,3,9
     ,6,0,1,7,4,0,2,8,5
5030 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
     (JS+X)AND16)=0
5040 FOR I=1 TO 9:READ SD(I),VX(I),VY(I):NEXT I
5060 DATA 14,-1,1, 17,0,1, 16,1,1, 10,-1,0, 0,0,0
5070 DATA 12,1,0, 7,-1,-1, 5,0,-1, 9,1,-1
5090 FOR I=1 TO 5
5100 READ Z$,BN(I):BG$(I)=Z$:PRINT"▒■";MID$(Z$,2):
     BG(I)=PEEK(CRT):NEXTI
5110 DATA "▮▒X",5,"▒✱",4,"▒✱",5,"▒✱",4,"▒✱",3
5120 PRINT"▒";:RETURN
60000 IN$="´":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("´▒",ZC,1);"▮";:ZC=3-ZC
     :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
     "´▮";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"▮"
     ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
     NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
     72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
     G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
     ´´´´",LN)
62020 PRINT"▒"TAB(TB)PG$:PRINT"▒"TAB(TB)LEFT$("´´´´
     ´´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"▒▒"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
```

Salvi
(joystick)

Una delle navi della flotta spaziale terrestre ha dovuto compiere un atterraggio di fortuna su di un pianeta inospitale. Sta a voi organizzare la missione di salvataggio dei superstiti prima che questi vengano sterminati dagli alieni.
La vostra astronave purtroppo non può atterrare, così dovete scendere sul pianeta con una navicella sulla quale potete caricare un solo superstite alla volta. Più uomini salvate e più gli alieni cercheranno di rendervi la vita difficile; essi hanno infatti tre tipi di navi spaziali armate, che orbitano attorno al pianeta in tre orbite differenti, a velocità diverse, producendo inoltre "fiocchi spaziali" di energia letale che, una volta emessi, rimangono fermi dove sono.
I livelli di gioco sono tre: nel primo avrete a disposizione cinque navicelle di salvataggio e gli alieni inizieranno con una sola orbita di navi, aggiungendo via via le altre in base al numero di superstiti da voi salvati. Nel secondo le orbite degli alieni saranno due e le navicelle a disposizione solamente tre. Nel più difficile le navi nemiche occuperanno tutte e tre le orbite mentre voi avrete una sola navicella per effettuare il salvataggio. C'è ancora un ultimo ostacolo: in tutti i livelli, dopo che voi avrete salvato cinque persone e che gli alieni avranno già tre fasce di navi orbitanti, la zona di atterraggio (già piccola) verrà ridotta ulteriormente.
Tirate la leva del joystick verso di voi per sganciare le navicelle e dirigetele durante il volo; tutte le missioni iniziano con una riserva di 3000 litri di carburante e i punti sono assegnati per ogni persona salvata, a seconda del grado di difficoltà del salvataggio. Il gioco termina quando non avrete più navicelle disponibili o quando avrete finito il carburante.

CARATTERI SPECIALI UTILIZZATI

SIMBOLI GRAFICI

│ SHIFT T	╲ SHIFT M	● SHIFT Q
╱ SHIFT N	◤ SHIFT £	◆ SHIFT Z
╳ SHIFT V	▔ COMM T	▖ COMM £
▒ COMM +		

COMANDI & COLORI

RVS ON	RVS OFF	HOME
CLEAR	CRSR-D	CRSR-U
CRSR-L	CRSR-R	CTRL WHT
CTRL PUR	CTRL YEL	CTRL RED
CTRL GRN	CTRL BLU	CTRL CYN
COMM CYN		

```
  0 PG$="/S/A/L/V/I/":AU$="DI/NICK/JACKIW":JF=1
  2 :
  5 REM COPYRIGHT (C) 1983 THE CODE WORKS
  6 REM BOX 6905, SANTA BARBARA, CA 93160
  7 :
 10 REM AS OF 9/6/83 GF
 50 REM EDIZIONE ITALIANA:EDIGEO 1984
 90 GOTO62000
100 DIMJD(15):FORI=0TO15:READJD(I):NEXT
101 DATA0,0,0,0,0,6,6,6,0,4,4,4,0,2,8,0
102 DEFFNJ(X)=JD(PEEK(JS+X)AND15):DEFFNB(X)=(PEEK
    (JS+X)AND16)=0
103 GOSUB1000:OF=CM-CRT:CP=7:CR=CRT-1:MV=88
104 POKESID+5,1:POKESID+6,255:POKESID+24,15:POKES
    ID+4,33
110 MS=1:F=3000:S=0:L=SJ-1:LV=LF:HS=0:RU=0:BN=50
112 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:X(I,J)=0:NEXT:NEXT
114 FORJ=1TOL+1:ONJGOSUB590,600,610:NEXTJ
115 PRINT"";
116 FORCV=1TO23:PRINT"//////////////////////////
    //////////////":NEXT
```

```
117 GOSUB280
120 POKESID+24,15:POKESID+1,0
125 DN$="¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶¶"
130 PRINTDN$"▌───────╲"
140 PRINT"■●●●●●▌''────╲'''''╱──────────┐╱───────
    ────▌▌▌▔▔¶"
150 PRINT"■'''''''''''''▌╲■▁▁▁▁▁▌╱
155 GOSUB800
160 PRINT"■":X=1:US=87:Y=1:V=2:AD=-1:IFRU=0THENRU
    =1:GOSUB580
170 POKECR+WD+X,US:POKECR+WD+X+OF,CP:GOSUB280
175 IFF<=0THENGOSUB290:GOTO640
180 D$=RIGHT$(STR$(FNJ(0)),1):IFD$="0"THEN190
183 Y=2:SS=CR+X+WD:POKESS,MV
185 POKECR+X+WD*Y,US:POKECR+X+WD*Y+OF,CP:POKESID+
    1,99:GOTO320
190 GETQ$:IFQ$="Q"THENPRINT"■■":POKESID+1,0:POKES
    ID+15,0:END
195 GOSUB230
200 F=F-2:IFF=0THENGOSUB290:GOTO640
210 POKECR+WD+X,32:X=X+Y:IFX=40ORX=1THENY=-Y
220 GOTO170
230 FORI=0TOL-1:X(I,2)=X(I,2)+1:IFX(I,2)<X(I,0)TH
    EN 260
240 X(I,2)=0:X$(I)=RIGHT$(X$(I),1)+LEFT$(X$(I),LE
    N(X$(I))-1):PRINT"■";
250 PRINTLEFT$("■■■",I+1)LEFT$(DN$,X(I,1))X$(I)"■
    ■";
260 NEXTI:ER=0:PP=PEEK(PP):IFPP=86ORPP=90ORPP=105
    THENER=1
270 RETURN
280 PRINT"■■CARB:"MID$(STR$(F),2)"''''"
285 PRINT"■■"TAB(12)"'''PUNTI:";MID$(STR$(S),2)"'
    ''''''''''''''''''''":RETURN
290 POKESID+24,15:POKESID+1,0:FORJ=1TO6
295 POKESID+1,246:PRINT"■■■CARBURANTE'FINITO!■'''
    '''''''":FORI=1TO99:NEXTI
300 POKESID+1,165:PRINT"■■CARBURANTE'FINITO!":FOR
    I=1TO99:NEXT I,J
305 POKESID+1,0:POKESID+24,0:FOR I=1 TO 200:NEXT
    I:LV=0:RETURN
320 U=0:Z=FNJ(0)
321 POKESID+1,81
```

```
330 D$=C$:POKESID+1,0
335 GETQ$:IFQ$="Q"THENPRINT"■■":POKESID+1,0:POKES
    ID+15,0::END
340 IFZ=4THENF=F-10:GOSUB540:ONGTGOTO400,420
350 IFZ=6THENF=F-10:GOSUB560:ONGTGOTO400,420
360 IFFNB(0)<>0ANDY>3THENF=F-50:Y=Y+AD
370 POKECR+X+Y*WD,32:Y=Y-AD:A=0:U=1:P=PEEK(CR+X+Y
    *WD):GOTO420
380 IFRND(1)*30>=LTHEN400
381 KY=INT(RND(1)*15+3):KX=INT(RND(1)*39)+1
382 IF KY=9 OR KY=12 OR KY=16 OR KX=X THEN 400
385 K=CRT+KY*WD+KX
390 IFPEEK(K)=32ORPEEK(K)=96THENPOKEK,42:POKEK+OF
    ,8
400 GOSUB230:IFERTHEN635
410 F=F-1:GOSUB280:IFF>0THEN320
411 GOSUB290:F=0:GOTO640
420 IFP=104THENGOSUB470:GOTO320
430 IFP=MVTHENGOSUB900:GOSUB520:POKESID+1,0:GOTO1
    60
440 IFP<>USANDP<>32ANDP<>96THEN635
450 PP=CR+X+Y*WD:POKEPP,US:POKEPP+OF,CP:ONU+1GOTO
    370,380
470 POKECR+X+Y*WD,87:HS=HS+1:POKESID+1,120
480 POKECR+21*WD+HS,32
485 JL=32:JM=190:FORJK=CR+21*WD+HS+WDTOCR+X+Y*WD
486 POKEJK-1,JL:JL=PEEK(JK):POKEJK,81:POKESID+1,J
    M:FORJ=1TO30:NEXT
487 JM=JM-10:POKESID+1,0:NEXT:US=81
488 POKECR+X+Y*WD,US:POKECR+X+Y*WD+OF,CP
490 IF FNJ(0)=0 THEN GOSUB 230:GOSUB 850:GOTO 490
495 POKESID+1,100:FORJ=1TO40:NEXT
500 POKECR+X+Y*WD,104:Y=Y-2:AD=-AD:POKESID+1,0:RE
    TURN
520 POKESS,32:IFDFANDUS=81THENAP=1
525 IFDF=0THENS=S+(MS+1)*10
530 IFHS=5ANDAP=0THENS=S+BN:GOSUB955
535 IFHS=5THENHS=0:AP=0:MS=MS+1:RU=0:PRINT"■";DN$
    ;"■■■●●●●●●■":GOSUB800
537 GOSUB280:FORI=1TO750:NEXTI:RETURN
540 IFX>1THENPOKECR+X+Y*WD,32:X=X-1:P=PEEK(CR+X+Y
    *WD):GT=2:RETURN
550 GT=1:RETURN
```

```
560 IFX<WDTHENPOKECR+X+Y*WD,32:X=X+1:P=PEEK(CR+X+
    Y*WD):GT=2:RETURN
570 GT=1:RETURN
580 L=L+1:ONLGOSUB590,600,610,620
590 X$(0)="▛´´▐▌▐▌´´▛´´▐▌▐▌´´▛´´▐▌▐▌´´▛´´▐▌▐▌´´▛´´▐▌▐▌
    ´´":X(0,0)=4:X(0,1)=12:RETURN
600 X$(1)="◆´´▐▌´´◆´´▐▌´´◆´´▐▌´´◆´´▐▌´´◆´´▐▌´´◆´´´´◆´´
    ´´":X(1,0)=3:X(1,1)=16:RETURN
610 X$(2)="´▐▌´X´´▐▌´´X´´▐▌´´X´´▐▌´´X´´▐▌´´X´´▐▌´´X´´´"
    :X(2,0)=2:X(2,1)=9:RETURN
620 L=L-1:POKECR+22*WD+16,100:POKECR+22*WD+14,100
    :RETURN
635 Q=CR+X+INT(Y)*WD:Z=PEEK(Q):POKE Q,160:PRINT"■
    CRASH!´´´´´´"
636 FORJ=1TO4:PRINT"■■CRASH!":FORJ1=1TO20:POKESID
    +1,255:POKESID+1,0
637 NEXTJ1:PRINT"■CRASH!":FORJ1=1TO99:NEXT:NEXT:F
    ORJ=1TO500:NEXT
638 POKEQ,Z:DF=1:GOSUB520:DF=0
640 LV=LV-1:IFLV>0THENPOKESS,32:GOTO155
650 IFS>BSTHENBS=S:BF=F
660 IFMS>BMTHENBM=MS
670 IFF<0THENF=0
675 MT=MT+MS:FT=FT+F:NT=NT+1:TS=TS+S:AVG=INT(TS/N
    T):FA=INT(FT/NT)
678 AVG=INT(TS/NT):FA=INT(FT/NT):MA=MT/NT:MA=.1*(
    INT(MA*10))
680 DF$="FACILE":IFSJ>1THENDF$="MEDIO":IFSJ=3THEN
    DF$="DIFFICILE"
685 PRINT"■■■■■■■■■■■■■RAPPORTO´DELLE´MISSIONI
687 PRINT"■■■´´´LIVELLO:"DF$
689 PRINT"■"TAB(27)"N.´DI
690 PRINTTAB(18)"PUNTI";TAB(25);"MISSIONI"
692 PRINT"■´´QUESTA´PROVA:"TAB(19)S;TAB(27)MS
700 IFNT<2THEN730
710 PRINT"■´RISULT.MIGLIORE:"TAB(19)BS;TAB(27)BM
720 PRINT"■´´´´´MEDIA´:"TAB(19)AV;TAB(27)MA
730 GOSUB9100
740 IFYN=0THENPOKESID+24,0:PRINT"■■":END
750 PRINT"■■":GOTO110
800 PRINT"■■";DN$;"■■■■MISSIONE:";MS;"´´´PROVA:";
    NT+1;"´NAVICELLE´RIM:";LV-1;
810 RETURN
```

```
 850 F=F-1:GOSUB280:FORI=1TO80:NEXTI:RETURN
 900 REM SOUND
 910 FORJ=100TO30STEP-3:POKESID+1,J:NEXT:POKESID+1
     ,0 :RETURN
 950 REM BONUS
 955 PRINT""TAB(25)"BONUS!!!"
 960 POKESID+1,150:FORJ=1TO300:NEXT:POKESID+1,100:
     FORJ=1TO300:NEXT
 965 POKESID+1,50:FORJ=1TO300:NEXT:POKESID+1,0:RET
     URN
1000 PRINT"":GOSUB7000
1030 IFG=1THENLF=5:SJ=1:RETURN
1040 IFG=2THENLF=3:SJ=2:RETURN
1050 IFG=3THENLF=1:SJ=3:RETURN
7000 PRINT "SCEGLI'UN'LIVELLO':":
7010 FORI=1TO3:PRINTI;:NEXTI:PRINT:G=1:T=1:TM=0
7020 X=G:IF TI>TM THEN PRINT TAB(3*G-3);MID$("",
     T,1);"";G:T=3-T:TM=TI+10
7030 IF FNJ(0)=4 THEN IF G>1 THEN G=G-1
7040 IF FNJ(0)=6 THEN IF G<3 THEN G=G+1
7050 IF X<>G THEN PRINT TAB(3*X-3);"";X:T=1:TM=0
7060 IF FNB(0)=0 THEN 7020
7070 RETURN
9100 NO=0:PRINT""
9110 TM=0:SW=1
9115 PRINT"GIOCHI'ANCORA?'SI'NO'"
9120 IF TI<TM THEN 9150
9130 PRINTTAB(14+NO*4);MID$("",SW,1);MID$("'SINO
     '",3*NO+1,3);""
9140 SW=3-SW:TM=TI+15
9150 JD=PEEK(JS)AND31:JB=(JD<16):JD=JDAND15
9160 IF JB AND JD=15 THEN YN=(NO=0):RETURN
9170 IF(JD AND 8)=0 AND NO=0 THEN NO=1:GOTO 9115
9180 IF(JD AND 4)=0 AND NO=1 THEN NO=0:GOTO 9115
9190 GOTO 9120
60000 IN$="'":ZT=TI:ZC=2:ZD$=CHR$(20)
60010 GETZ$:IFZ$<>""THEN60070
60020 IFZT<=TITHENPRINTMID$("'",ZC,1);"";:ZC=3-ZC
      :ZT=TI+15
60030 GOTO60010
60070 Z=ASC(Z$):ZL=LEN(IN$):IF(ZAND127)<32THENPRINT
      "'";:GOTO60110
60090 IFZL>QI THEN60010
```

```
60100 IN$=IN$+Z$:PRINTZ$;ZD$;Z$;
60110 IFZ=13THENIN$=MID$(IN$,2):PRINTCR$;:RETURN
60120 IFZ=20ANDZL>1THENIN$=LEFT$(IN$,ZL-1):PRINT"■"
      ;:GOTO60010
60130 IFZ=141THENZ$=CHR$(-20*(ZL>1)):FORZ=2TOZL:PRI
      NTZ$;:NEXT:GOTO60000
60140 GOTO60010
61000 CRT=1024:VIC=53248:WD=40:CR$=CHR$(13):SID=542
      72:JS=56320:CM=55296
61010 QL=214:QI=254:RETURN
62000 GOSUB61000:POKEVIC+32,0:POKEVIC+33,0:LN=LEN(P
      G$):TB=(40-LN)/2
62010 PRINT"■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("´´´´´´´´´´´´´´´´´´
      ´´´´´",LN)
62020 PRINT"■"TAB(TB)PG$:PRINT"■"TAB(TB)LEFT$("´´´´´
      ´´´´´´´´´´´´´´´´´",LN)
62030 PRINT"■■"TAB((40-LEN(AU$))/2)AU$
62040 MS$="BATTI´RETURN´PER´INIZIARE"
62045 IFJFTHENMS$="PREMI´IL´JOYSTICK´PER´INIZIARE"
62050 TB=((40-LEN(MS$))/2)
62060 PRINT"■■■■▲"TAB(TB)MS$:PRINT"■■■■■■■■▲´´´´´´´´
      ´(C)´1983´THE´CODE´WORKS"
62070 GETIN$:IFIN$<>""THEN62120
62080 IF(PEEK(JS)AND16)=0THEN62120
62090 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(TB)LEFT$("■▲",K+1)L
      EFT$(MS$,Q)
62100 Q=Q+1:IFQ>LEN(MS$)THENQ=0:K=1-K
62110 GOTO62070
62120 CLR:PRINT"■■":GOSUB61000:GOTO100
```

Nella stessa serie:

C.A. Street, *La gestione delle informazioni con lo ZX Spectrum*

J. Heilborn e R. Talbott, *Guida al Commodore 64*

T. Woods, *L'Assembler per lo ZX Spectrum*

Di prossima pubblicazione:

G. Bishop, *Progetti hardware con lo ZX Spectrum*

H. Mullish e D. Kruger, *Il BASIC Applesoft*

H. Peckham, *Il BASIC pratico per l'IBM-PC*

H. Peckham, *Il BASIC pratico per il Commodore 64*

N. Williams, *Inventa i tuoi giochi con lo ZX Spectrum*

S. Nichols, *Tecniche avanzate in Assembler per giochi veloci con lo ZX Spectrum*

K. Skier, *L'Assembler per il VIC 20 e il Commodore 64*

S. Kamins e M. Waite, *Programmate meglio il vostro Apple*

Inserite nel vostro Commodore 64 un po' di fantasia e di buonumore, con i 35 giochi contenuti in questa divertente raccolta!
Potrete combattere contro Godzilla, scalare l'Everest, salvare astronauti perduti in un mondo alieno e divertirvi con i più noti giochi da tavolo, modificati e disegnati per sfruttare al massimo le capacità grafiche e sonore del C-64.
Divertirsi giocando con il Commodore 64 vi presenta ogni gioco con una breve introduzione sulle sue regole e sulle opzioni del programma e vi fornisce il listato BASIC completo, per permettervi un'immediata implementazione.
Starà poi a voi, analizzando con attenzione i programmi, scoprire i trucchi usati, entrare nei meccanismi di gioco per acquisire nuovi strumenti di programmazione e, perché no, per inventare nuovi ed entusiasmanti giochi.

Lire 22 000
(IVA 2% inclusa)

ISBN 88 7700 004 X

Jeffries-Fisher-Sawyer

Divertirsi giocando con il COMMODORE 64

McGraw-Hill